LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO CALL OF DUTY

www.gamesradar.it - Settembre - n°120 - Edizione CD € 6,90



SPECIALE!

QUAKE WARS ENEMY TERRITORY

Il più emozionante sparatutto del 2007!

PROVATO! INTEL CORE 2 DUO IL PROCESSORE PIÙ POTENTE PER IL TUO PC!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

CALL OF JUAREZ

Sparatutto nel Far West: ogni proiettile è una sentenza!

INOLTRE...

Le Recensioni di The Ship
Age of Pirates: Caribbean Tales
Pirati dei Caraibi: La Leggenda di Jack Sparrow
The Movies: Stunts & Effects
Dragon's Lair HD

RECENSIONE + DEMO!

GTR 2

Ferrari! Maserati! Lamborghini! Mostri di velocità nella migliore simulazione di guida!



Future MEDIA WITH PASSION

Arrendersi è il più grande vantaggio che si può dare al nemico. (Confucio)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

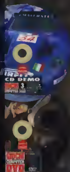
CALL OF JUAREZ

90 Le atmosfere del Vecchio West rivivono nello splendido sparatutto di Techland.



26 GIOCO COMPLETO - CALL OF DUTY
Uno dei migliori sparatutto dedicati alla Seconda Guerra Mondiale mai usciti per PC è allegato a questo numero di GMC. Per gustare al meglio il capolavoro di Infinity Ward vi abbiamo preparato un'imperdibile raccolta di materiale aggiuntivo.

20 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 3 troverete l'eccezionale demo di *GTR 2*, la miglior simulazione di guida disponibile per PC, mentre sul DVD affronterete i duelli dello spettacolare *Call of Juarez*. Il DVD da oltre 8 GB di contenuti propone altri nove demo e l'usuale valanga di add on, Mod e shareware!



Demo imperdibile!

GTR 2




Call of Juarez – pag. 90


Mark Of Chaos – pag. 48


Elveon – pag. 34

SCOOP

ANTEPRIME

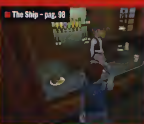
SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese...

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO


The Ship – pag. 98

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Chiamata" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Meccanico" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Martello" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Pescatore" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "SMS" Eraldi
Marina "Alfabetica" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Wee" Tradardi, Carlo "Titan" Barone,
Gianluca "Burning" Loggia, Luca "Vacanziero" Spinelli, Mattia "Ufficio" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Aperitivo" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montaneri

HANNO COLLABORATO
Paolo "Pane domani" Dente, Vincenzo "In riva al fosso" Beretta, Primoz "Tibo" Skulj, Matteo "Domande" Bittanti, Alessandro "Guido" Galli, Marcello "Puntiglioso" Crillo, Marco "Sergio" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Mail" Camisana, Yuri "Pirata" Abietti, Davide "Rispondo dopo" Giulivi, Paolo "Ingegnere" Cupola, Andrea "Stress" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "A braccio" Leanza, Danilo "Ancora sto" Gabrielli, Enrico "Tre pagine" Vendramin, Andrea "[illegible]" Babich, Andrea "Miami" Maderna, Marco "Mappa" Schenardi, Fabio "No alla recensione" Bortolotti, Steve "Alex" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccardi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma



Future Media Italy è parte di Future plc

[illegible]

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Quattro settimane di divertimento



Complice la promozione televisiva per il rilancio del numero di settembre, esiste una discreta possibilità che a scorrere queste pagine si trovino molti lettori che non ci avevano mai acquistati in precedenza.

A loro, la redazione desidera porgere il benvenuto. Se vi piacciono i videogiochi e avete un PC, facciamo del nostro meglio per tenervi compagnia ogni quattro settimane. Questo mese, assolviamo al nostro intento con un numero ricco di contenuti esclusivi e un gioco allegato che non avrebbe bisogno di presentazioni, ma è talmente bello da strapparci ugualmente qualche riga di commento.

Call of Duty ci aveva ammaliati sin dalla sua prima apparizione pubblica, uno sparatutto ricco di azione e con una grafica eccezionale, unita a un'ambientazione, la Seconda Guerra Mondiale, che da sempre è in grado di affascinare. Giocatelo, rigiocatelo, finite tutte le campagne, affrontate altri lettori sui nostri server online, godetevi i numerosi Mod che ne estendono la longevità. Giochi di questo calibro non escono tutti i giorni, fidatevi!

Le prossime settimane vedranno il debutto di un nuovo speciale legato alla nostra rivista. Dopo le uscite riservate ai trucchi e quelle per gli appassionati di hardware, è la strategia a farla da padrona, in una pubblicazione interamente dedicata a uno dei generi più popolari.

La copertina la potete vedere su questa stessa pagina e il prezzo è allettante, se pensate che insieme alla rivista troverete anche *Hearts of Iron II*, un vero capolavoro fra gli strategici, meritevole di un bell'otto e mezzo assegnato qualche tempo or sono dal nostro severissimo Vincenzo Beretta (sul numero 100, per i lettori più fedeli).

Strategia o azione, l'importante è trascorrere del tempo divertendosi con il PC. Noi ci la mettiamo tutta, ora tocca a voi! Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

**L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC nei prossimi mesi
Nel frattempo, continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!**

__Quello__ di settembre è, per molti versi, il numero di GMC che inaugura un nuovo corso. Le vacanze volgono al termine e si inizia a tornare al lavoro e a pensare alla scuola. Ciò che non cambia mai, invece, è la mole di lettere che – con mio immenso piacere – riempiono quotidianamente la mia casella di posta (a tal proposito, ringrazio Blasco 89 per l'immagine che vedete qui sotto). Ci sono dei temi ricorrenti che sembrano decisi a togliervi il sonno: la pirateria, la presunta "morte delle avventure grafiche" e la violenza nei videogiochi. Tutti argomenti scottanti, che sono stati sviscerati a fondo sia in queste pagine sia, più in generale, sull'intera rivista. Ma c'è qualcosa che, invece, mi chiedo sempre più spesso: l'E3 2006 si è concluso (gli abbiamo dedicato un ricco speciale sul numero di luglio 2006) e siamo già proiettati verso il futuro. Ebbene, c'è qualcosa che, a vostro avviso, è "mancato" a questa fiera? Il corso intrapreso negli ultimi mesi dal mondo videoludico vi soddisfa? O "si stava meglio quando si stava peggio?". Personalmente sono speranzoso e credo che ci aspetterà un inverno o dir poco esaltante... siete d'accordo?

LE GIOIE DELLA VITA REDAZIONALE

Ciao Nemesis,
tempo fa pensavo a quanto sarebbe bello leggere sulla vostra rivista come è la redazione di GMC. Mi spiego meglio: ogni mese con le vostre frasi, le recensioni e quant'altro viene pubblicato su Giochi per il Mio Computer, entrate nel cuore delle persone. Quindi, mi chiedo, se avete delle foto che accompagnano le vostre rubriche, perché non aggiungere una descrizione dettagliata del luogo in cui lavorate? Com'è fatta una redazione e quali sono le condizioni che vi permettono di credere nella vostra professione e di andare avanti? Soprattutto, si può essere collaboratori pur avendo un altro lavoro? Ognuno di voi trasmette delle cariche emotive che

"Reputo il gioco allegato un semplice optional"

da Piccolo, grande GMC! – mao-tsung



Che cosa romantica! Meglio di una serenata, vero?

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

La kermesse artistica dedicata al logo di GMC lanciata mesi or sono dal **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" del **Canale** "Games Contact" non mostra segni di pigrizia. I lettori continuano a postare sul **Forum** le proprie creazioni e a discutere gli opportuni aggiornamenti e miglioramenti. Questo mese, abbiamo deciso di dare spazio a due autori. Il primo è Dreamchristian: L'ho fatto con *TrackMania Nations*, spero vi sia gradito. Ho visto i loghi degli altri partecipanti, molto originali, bravi! Ottimo anche tu, amico! Il secondo artista risponde al nome di Skietty, che desidera: Riproporre la propria opera, che sembra non essere stata notata da nessuno. Comunque sto pensando a qualcosa di nuovo che potrei fare... Tranquillo amico, la tua opera è notevole. È che siamo subissati da proposte e l'abbiamo persa per strada un attimo.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Piccolo, grande GMC!

Cara Nemesis,
mi presento: sono un ragazzo di 22 anni. Ho un lavoro precario (come molti, purtroppo), una ragazza e una passione ormai decennale per i videogame... passione che mi ha portato a svolgere il lavoro che faccio (tecnico informatico sottopagato) e a conoscere la vostra meravigliosa rivista, che seguo ormai da tanto tempo. Il problema è che non ho più posto dove "mettervi"!
Passiamo al reale obiettivo della mia missiva: dare i giusti meriti a voi e riportare sulla retta via molti ragazzi che, come me, videogiocano, vi leggono e frequentano il vostro forum.
Si aprono molti thread in cui si chiede quale gioco includerete nella rivista o quali si vorrebbero in allegato, le preferenze, le gioie e i commenti negativi sui CD/DVD. Voglio dire una cosa ai compagni di passione: reputo il gioco allegato un semplice optional, la vera libidine è sfogliare le pagine delle recensioni, leggere la posta e tutte le opinioni di questi ragazzi che fanno il lavoro migliore al mondo. Se, poi, il gioco completo è bello tanto meglio!
Conosco alcuni che, ritenendo il gioco poco interessante, non comprano la rivista e passano alla concorrenza. Mi chiedo: come diamine ci riescono!
Personalmente mi arrabbiavo se saltavo un mese, se non riuscivo ad acquistarvi, e qui voglio passare a darvi i meriti: siete grandi! Mi riferisco alla meravigliosa idea dell'edizione Budget.
Sai Nemesis, per me ogni euro è contato, sono veramente sottopagato (e molti penseranno che sono scemo, ma lo faccio solo per acquisire l'esperienza necessaria ai miei progetti), non ho un supporto economico familiare e quindi devo valutare attentamente le spese, ma GMC Budget è stato un toccasana, per molti versi. Il primo è il prezzo, contenuto. Con pochi spiccioli porto a casa LA rivista e un gioco (anche se spesso non guardo neppure il titolo). Il secondo è che mi si è persino rimpicciolita la collezione! Cosa volere di più? Magari sembrerò troppo cerimonioso, ma volevo ringraziarvi... ecco tutto.

mao-tsung

Grazie mille, mao!
Sai che devo ammettere di non aver mai considerato l'utilità della versione Budget di GMC in termini di spazio? I tuoi complimenti ci riempiono di gioia, siamo fieri di aver permesso a un nostro fan di coltivare le proprie passioni nonostante le difficoltà economiche. L'edizione Budget, la presenza di differenti versioni in edicola, i giochi in allegato e così via sono, per molti versi, una mole di responsabilità e impegno in più da non sottovalutare, ma lettere come la tua ci permettono di svolgere il nostro lavoro con una marcia in più. Buona fortuna per la tua professione e tanti cari saluti alla tua ragazza. Coraggio donne, dovete dividere i vostri fidanzati con i videogiochi, ma non è poi un problema insormontabile.

ne delineano la figura. Sono sicuro che Andrea Minini Saldini sia una persona che professionalmente pensa molto in grande, ma che sceglie i suoi collaboratori anche in base alla facoltà che hanno di esprimere le proprie sensazioni. Insomma, nel vostro lavoro entrano in gioco fantasia, creatività, critica, riflessione e tante altre qualità che fanno parte di persone che sanno sentire la vita scorrere intorno a loro, cogliendone gli attimi. Persone semplici, ma speciali. Sono sicuro che in redazione vi divertite tanto e vi immagino in un ambiente professionale che diventa una grande famiglia. Nemesis, abbiamo più o meno la stessa età e reputo dalla foto a corredo della tua rubrica che sei stata scelta bene. Non intendo fisicamente: dai tuoi occhi si legge tanta dolcezza e amore per la vita, quindi chi meglio di te è in grado di rispondere alla posta che arriva in redazione? Skulz mi sembra un tipo piuttosto riservato, ma disponibile e paziente, come un classico videogiocatore; Matteo Bittanti, persona sensibile, riflessiva e socialmente attiva, credo possa andare come filosofo della rivista. Non voglio trascurare anche gli altri componenti dello staff, ma in particolare mi soffermo su di voi. Andrea Minini Saldini è l'adulto bambino o sbaglio? Grandi editoriali per un uomo nei cui occhi si può ancora scorgere il bambino che è in lui; sempre che dalla foto non sia cambiato, questo non lo so. Spero di non averti annoiato, ma stamattina mi sono alzato pensando a queste poche righe, le ho buttate giù e chissà se le leggerai.

Dylan

Carissimo Dylan,
spulciando nel forum di GamesRadar mi è spesso capitato di notare come siate in molti a interrogarvi sui personaggi che si aggirano per gli uffici di GMC, sul nostro lavoro e sulla vita redazionale. La tua analisi dei vari redattori è interessante e ci ha strappato più di un sorriso.
Ti domandi se il nostro Andrea Minini è rimasto ancora un po' bambino? Credo di sì e credo anche che ne vada abbastanza fiero... penso che lo spettacolo offerto in occasione del suo compleanno, quando si è trovato impegnato a scartare lo splendido kart radiocomandato di Yoshi, sia stato impagabile. Quasi quanto il dolore causato alle caviglie di chi si avventurava nei corridoi. Potrei continuare a lungo e parlarti un po' di tutti i miei "colleghi", alcuni di loro sono delle presenze più o meno eteree, che però fanno puntualmente apparire i propri articoli sul PC del buon Max Rovati, incaricato, tra l'altro, di far sì che GMC non arrivi nelle edicole con qualche svista di troppo. Ebbene sì, nonostante le responsabilità in redazione si lavora, ma ci si diverte... e ciascuno di noi ha un suo ruolo preciso, un suo modo di essere che lo rende insostituibile sia professionalmente, sia umanamente. E adesso scusami, ma devo andare a brindare alla vittoria dell'Italia con lo spumante francese portato da Raffaello Rusconi!

IN BREVE

Grandissima Nemesis, ho bisogno di sapere quale scheda 3D devo acquistare per spremere al massimo i dettagli e la grafica di questi giochi: *Oblivion*, *Doom 3*, *Quake 4*, *Ghost Recon Advanced Warfighter* e, infine, *Hitman: Blood Money*. Ti ringrazio anticipatamente, siete sempre i migliori, continuate così!

jaket91

Jake, se proprio vuoi il meglio che c'è in commercio al momento, puoi optare per due schede video Radeon X1900 XTX in configurazione Crossfire. Naturalmente, non si tratta di una soluzione economica, ma non potrai chiedere di più al tuo PC.

Cara Nemesis,
ho un grande problema. Ho comprato *Hitman: Blood Money*, ma non parte perché la mia scheda video (GeForce 4400 Ti) non ha i pixel shader 2.0, bensì solo

dal Forum di gamesradar.it

AUTOCELEBRAZIONE DEMENZIALE

Permetteteci di spendere una delle sezioni dedicate alle voci del **Forum** per riportare una discussione incentrata sull'opera del "risolutore" Skulz nell'ambito della rubrica Botta & Risposta. In "Il lavoro di Skulz" enricoros si è giustamente chiesto come faccia il mattacchione in questione:
A ricordarsi quasi tutti i giochi? Gioca tutto il giorno? Nemo Nihil ha dato una spiegazione parziale: Che domande. Ha i neuroni truccati, no?, subito confermata da 3cool: Sì, si è montato i neuroni di Einstein. Dopo aver preso la parola e aver farfugliato delle cose folli riguardo il proprio lavoro, Skulz si è reso: Conto del trapattonismo dei suoi discorsi. Per mia indole mi schiero sempre per le squadre più scarse. Non mi piace vincere facile, infatti perdo. Il che è un po' in contraddizione con il mio lavoro sui trucchi e sulle soluzioni. Però, non mescoliamo il lavoro con il "piacere" (di perdere). Puro ermetismo, che capo gorman ha però dimostrato di apprezzare: Come si può non amare quest'uomo? io lo so... visto che è testardo come un mulo... Ma siamo in due... e quindi è solo amore. E se lo dice il capo...



IL RICHIAMO DELLE CONSOLE DA PASSEGGIO
Un ventata di inedita tenerezza, una volta tanto, su PSP e non su DS.

PRESTAZIONI PORTATILI

Carissima Nemesis,
sono un appassionato di videogame e ho un PC "da casa" non particolarmente potente, alcune caratteristiche: DDR 512 MB, scheda video FX 5700 256 MB, HDD 80 GB. Considerato che mi sposto spesso, avrei intenzione di acquistare un computer portatile che mi consenta di giocare. So che è difficile avere un portatile con le potenzialità di un desktop, ma potreste consigliarmi dei modelli per divertirmi tranquillamente con i titoli in circolazione, anche quelli più "impegnativi" dal punto di vista hardware, e magari non avere problemi, ai fini della giocabilità, per almeno un paio di anni? Gradirei anche conoscere il prezzo indicativo e come, eventualmente, poterlo acquistare.
Grazie, attendo vostra risposta.

Luigimrz

Faccenda scottante, mio caro Luigi! Spesso non si riesce a star dietro alle continue esigenze di possedere un hardware sempre più potente con un PC fisso, figuriamoci con un portatile... purtroppo, se vuoi garantirti una tale efficienza prolungata negli anni, l'unica alternativa è tirare fuori un po' di soldini in più e orientarsi verso un Dynamic PC o Alienware. Dai un'occhiata sui siti ufficiali (**www.alienware.com**; **www.dynamicpc.it**) per quanto riguarda prezzi e modelli, ti consiglio un Frankenstein o un Nosferatu.

IL RICHIAMO DELLE CONSOLE DA PASSEGGIO

Magnifica Nemesis,
sono un vostro accanito lettore da diversi anni (complimenti per la rivista). Ti scrivo questa mail per ricevere il tuo parere su un dubbio che ultimamente mi affligge.
Ho messo da parte un po' di soldi per acquistare una console portatile tra PSP e DS, ma nonostante abbia letto decine di articoli riguardanti le differenze hardware, di funzioni e di giochi, non riesco a capire quale valga la pena acquistare. Premetto che voglio prendere una console principalmente per giocare (con titoli belli, divertenti e con una buona grafica) e che il prezzo non deve essere una variante di scelta nell'acquisto. Quindi ti chiedo: tra PSP e DS quale vale la pena comperare?
Ti prego rispondimi, sono disperato.
Ti ringrazio per l'attenzione.

Highlander84

Carissimo Highlander84, sebbene l'argomento console si discosti dall'ambito PC, è indubbio che un videogiocatore appassionato (seppur accanito sostenitore della "filosofia PC") possa sentire l'esigenza di una console portatile da portare – appunto – in giro, per giocare nei momenti più disparati della giornata. Al momento, l'ultima generazione è costituita da PSP e DS Lite (una versione più chic del vecchio DS) e i tuoi dubbi sono più che fondati. Consigliarti una delle due console in toni "assoluti" potrebbe essere un errore, ma cercherò di non confonderti ulteriormente le idee. Come tu stesso sostieni, vuoi qualcosa che ti permetta principalmente di giocare: la PSP può vantare una "multimedialità" maggiore rispetto al prodotto Nintendo, ma se ciò non ti interessa, il tipo di esperienza offerta dal DS e senz'altro più innovativa e, per certi versi, più "avvolgente" grazie alla presenza di touch screen e microfono. Gran parte dei giochi disponibili per DS sfrutta in maniera ottima le sue caratteristiche hardware, riuscendo nell'impresa di fornire un divertimento "puro" e immediato. Di contro, c'è da dire che in quanto a potenza e grafica la PSP è superiore e anch'essa può contare su un comparto di giochi ricco e appassionante, ma più standard. Per quanto mi riguarda, ho spolpato parecchi titoli per DS, ma anche Locoroco per PSP. Quest'ultimo è un gioco davvero bello, ma rispetto ai suoi colleghi Sony è più originale e stuzzicante. Al momento, rappresenta una sorta di mosca bianca. A te la scelta!
A chi si domanda come mai Microsoft non abbia sfornato una console portatile, consiglio la lettura del libro di Dean Takahashi "The Xbox 360 Uncloaked", disponibile al momento solo in inglese sia online, sia in libreria.

EMOZIONI VIRTUALI SEMPRE MENO REALI

Cara Nemesis,
l'E3 è passato e possiamo riflettere sui titoli che arriveranno sugli scaffali

La redazione risponde Cercasi uomini lucertola

Gentile Nemesis,
sono un vostro affezionato (nonché accanito) lettore e avrei bisogno di alcune delucidazioni riguardo al gioco: *Warhammer: Mark of Chaos*. Sebbene io legga sempre articoli riguardanti il gioco, non sono ancora riuscito a capire bene come funziona nella sua globalità (e qualche particolare). Alcune volte ho letto che segue le normali regole del wargame di miniature da tavolo (turni fissi, tiri di dadi, eccetera); in altri casi, invece, che vi sono solamente due eserciti (Chaos e Impero) e, infine, la cosa che mi ha sconcertato di più (sul piano emotivo e sentimentale) è che non è presente la classe dei Lizardmen (i fantastici uomini lucertola) cui sono veramente affezionato, dopo aver passato con loro fantastici momenti e aver vinto grandiose battaglie.
Spero di non averti rubato tempo per questa banalità.
Ti ringrazio e confido in una risposta.

Mau

Ciao Maurizio,
Warhammer: Mark of Chaos è a tutti gli effetti un RTS, cioè uno strategico in tempo reale. Le regole del gioco da tavolo, quindi, non sono esattamente le stesse del titolo per computer. Tuttavia, parecchi meccanismi del wargame da tavolo sono presenti, come il "check" del morale per un attacco sul fianco o la possibilità di utilizzare degli eroi, che in *Mark of Chaos* saranno quattro per parte. Non sarà presente la razza dei Lizardmen: quelle annunciate sono Impero, Elfi e Nani tra i "buoni" e Caos, Pelleverde e Skaven tra i "cattivi". Ci saranno due campagne, una per l'Impero e una per il Caos, in cui le altre razze appariranno come alleati. Ma non disperare! L'RTS ispirato a "WH 40.000" ha già visto un'espansione e un'altra è stata annunciata per questo inverno: entrambe aggiungono nuove razze rispetto a quelle dell'originale. Sono sicuro che se *Mark of Chaos* avrà il meritato successo, arriveranno espansioni con nuove razze anche per questo titolo! Per saperne di più, in ogni caso, ti rimando all'anteprima pubblicata su questo stesso numero a pagina 48.

Paolo Paglianti

Il nostro Paolo è un esperto anche per quanto riguarda l'universo di "Warhammer".

dal Forum di gamesradar.it

GIOCONE CON IL DUBBIO

Alcuni giochi, per la loro supposta qualità, fanno discutere – e parecchio – anche mesi prima della pubblicazione.
Un esponente di riguardo di tale categoria di eletti è l'attesissimo *Alan Wake* sviluppato da Remedy, che nell'omonimo **Thread** a cura di Van der Artatore è stato definito: Un gioco che rivoluzionerà la grafica odierna.
Le opinioni a riguardo sono state, però, discordanti.
Per Nemesis33: La grafica sarà semplicemente al passo con i tempi. A venire rivoluzionati saranno la trama (com'è tipico di Remedy) e il sistema di gioco: né avventura, né azione, né sparatutto. Lecita, a questo punto, la perplessità di Gecko: in pratica non si spara, non si aziona e non ci si avventa. E cosa sarà? Bisognerà forse portare a spasso un tipo e rimirare i paesaggi? Chi giocherà saprà.
Per adesso, salutiamoci con la chiusura netta di Cerbero_805: Se è solo per Vista non ci giocherò! Non fare così, dai. Diciamo che non ci giocherai finché non avrai aggiornato il tuo PC.



EMOZIONI VIRTUALI SEMPRE MENO REALI I "tech demo" servono a mostrare le potenzialità di un software.

"Prediligo i videogiochi in cui provo delle vere emozioni!"

da Emozioni virtuali sempre meno reali – Nunzio

nei prossimi mesi. Guardando le immagini in questa stupenda rivista, mi accorgo di come siamo vicini a una grafica fotorealistica, che cerca di "catturare" il giocatore e di far provare delle "false" emozioni. Purtroppo, mi rendo conto che i videogiochi non stanno portando innumerevoli innovazioni e gli sviluppatori non trovano nuove idee. I generi sono ormai consolidati e sulle pagine di GMC fioccano le immagini di FPS in cui la grafica prende il sopravvento. Non voglio essere pessimista, ma anch'io la penso come Andrea (Lettera del mese di Luglio) sul fatto che la maggior parte dei videogiochi tendono a soddisfare un gusto "commerciale".
Leggendo sul vostro sito l'articolo a proposito di Mario 64 che compie 10 anni, rifletto sul fatto che prima la grafica non era tutto ciò di cui si aveva bisogno.
Le innovazioni ci sono di rado nel campo degli FPS, ma io, appassionato delle avventure grafiche e dei giochi d'azione, prediligo i titoli in cui provo delle vere emozioni, invece di sparare alla cieca. Lasciando perdere la trama, che deve essere la padrona di tutto, le innovazioni dovrebbero concentrarsi su due aspetti: il primo riguarda la libertà e il secondo la varietà delle azioni da compiere.
Prendiamo in considerazione un'avventura grafica classica, *Gabriel Knight 3*. Nel gioco si poteva esplorare tutto il paesino e gli enigmi o le azioni da compiere erano piuttosto vari.
Guardiamo, invece, un classico gioco d'azione: *Mafia*. Le missioni, anche se lineari, erano diverse tra loro. Si cominciava prima con l'essere un tassista, si sfasciavano le vetture ai nemici, dopo si andava a chiedere il pizzo, poi si faceva una corsa con le auto d'epoca e, forse, in seguito cominciavano le solite sparatorie. *Il Podrino*, al contrario, pur avendo un gameplay eccezionale, si arrendeva su questo importante punto. Questi esempi credo facciano riflettere sulle vere innovazioni da apportare nei videogiochi, collocando la grafica sui gradini più bassi del podio.
Concludo dicendo che ci saranno dei videogiochi innovativi come *Heavy Rain*, *Alone in the Dark* e *Spore*, ma è ancora troppo poco e spero vivamente che molti sviluppatori, nel prossimo futuro, "premeranno" sul cervello, piuttosto che sul grilletto.

Nunzio

Caro e attento Nunzio,
tirare le somme dopo l'E3 è sempre un lavoro folle. L'evento losangelino rappresenta, a mio avviso, più un punto di partenza che d'arrivo ed estrapolare un ipotetico vincitore della fiera è un chiacchiericcio inutile. Più che altro, è interessante notare che – proprio come osservate voi lettori – la variabile "novità" non

IN BREVE

I PS 1.3. Non ci sarebbe un modo per farlo andare lo stesso, con un emulatore per esempio? Grazie.

dardevil93

I pixel shader, caro dardevil, non si possono emulare sempre. Nel DVD in allegato trovi dei programmi in grado di farlo, ma non si riferiscono alla serie di cui hai bisogno tu per giocare a *Hitman*.

Suprema principessa Nemesis, che allieti i sogni del popolo videoludico di GMC, volevo porti per l'ennesima volta un quesito che, a mio modesto parere, potrebbe rappresentare una piacevole novità per il nostro (già perfetto) amato mensile. Si potrebbe dedicare qualche angolo della rivista agli annunci di compravendita di giochi da parte di noi lettori, che siamo sempre più numerosi?

Conticello

Caro Conticello, per quanto riguarda gli eventuali scambi o compravendite fra i lettori esiste una sezione apposita sul forum di GamesRadar (denominata Mercatino). Il motivo per cui preferiamo non inserire questo tipo di rubrica nella nostra rivista è legato a questioni pratiche. Un annuncio pubblicato su un mensile dovrebbe sottostare a un iter troppo lungo prima di arrivare in edicola, e ciò andrebbe innanzitutto a discapito del venditore. Il mezzo telematico, in questo caso (appunto) un forum, è di certo più efficace.

dal Forum di gamesradar.it

L'ETERNO PARAGONE

Quello tra il terzo e il quarto capitolo di *The Elder Scrolls* è un confronto che da mesi tiene banco sulle pagine di GamesRadar.it. L'ultimo **Thread** dedicato alla questione è di simones, *"Morrowind e Oblivion"*, e vi si afferma che tra i due capitoli: Ci sono tante differenze. Vorrei una vostra opinione sui punti che ha in più *Oblivion* e sui punti in più di *Morrowind*.
Secondo cc84ars: *Oblivion* sta a *Morrowind* come *Rome: Total War* sta a *Medieval: Total War*. Si è trattato di un processo di semplificazione e di popolarizzazione della giocabilità, che ha prodotto un GdR molto annacquato, quasi un mezzo FPS. Secondo me, *Oblivion* ha tradito lo spirito della serie. Parole dure, che vengono in parte addolcite da Darth_Rko89: *Oblivion* è migliore nel comparto tecnico ed è molto più immediato e intuitivo di *Morrowind*. Di contro, la profondità di quest'ultimo è su un altro pianeta (dialoghi in primis). Anche l'ambientazione è abbastanza differente: più medievaleggiante in *Oblivion*, più fantasy in *Morrowind*.

dal Forum di gamesradar.it

BUG E JOYPAD

E dire che su PlayStation 2 è così divertente... Stiamo parlando di *Devil May Cry 3*, gioco a tutta azione di Capcom di cui chiede informazioni PeterPwn nell'omonimo **Thread**. Scrive: È uscito? Qualcuno lo ha provato? Com'è la conversione? In molti hanno risposto e ci fa piacere salutare, pescando a caso, simy the best e Ale905212, ma per riassumere i concetti espressi riportiamo le parole di Ghost85:
La conversione presenta i seguenti bug. Nel 99% dei casi il joypad viene riconosciuto male, ovvero per un misterioso motivo della programmazione la levetta sinistra muove la telecamera, e la destra il personaggio, usando inoltre assi inventati. Si può risolvere il problema solo con un programma chiamato ControlMK e assegnare alla levetta di sinistra i tasti WASD. Poi, installando il gioco in italiano moltissime frasi sono in francese! Infine il frame-rate è altamente instabile, con cali non giustificati.



■ STARFORCE DANNEGGIA LE UNITÀ OTTICHE? La protezione StarForce non sarà presente nella prossima avventura di Sam Fisher.

è stata accantonata come i più pessimisti temono. Citi *Heavy Rain* e fai bene, perché il filmato del gioco distribuito (un cosiddetto "tech demo") ha lasciato tutti a bocca aperta, dimostrando che la grafica ad alta qualità può essere sfruttata in maniera intelligente, senza diluirsi in un semplice esercizio di profondità e dettaglio.
Che dire di *Spore*? Non vediamo l'ora di giocarlo e lì, di cervello, ce ne sarà da spremere parecchio.

STARFORCE DANNEGGIA LE UNITÀ OTTICHE?

Cara Nemesis,
ho 16 anni e vivo a Bari. È la prima volta che vi scrivo, però vi seguo da più di 2 anni. Arriviamo al punto: ultimamente ho comprato *TrockMania: Sunrise*, un titolo che mi ha tenuto incollato al PC per molto tempo. Grafica entusiasmante, non c'è che dire, ma il gioco mi ha lasciato una perplessità. Una volta completata l'installazione mi ha richiesto di riavviare il computer e, incuriosito da questa necessità, sono andato a fare alcune ricerche su Internet. Visitando innumerevoli forum ho notato con grande frustrazione che il motivo del riavvio del computer era l'installazione di un programma di protezione chiamato StarForce, il quale agisce installando driver proprietari per il controllo delle unità ottiche. Tale protezione, a quanto ho letto, è presente in parecchie pietre miliari dei videogiochi, per esempio in *Prince of Persia: I Due Troni*, nell'ultimo *Splinter Cell* e la "lista nera" è ancora lunga. Inoltre, in un forum ho letto che: "I problemi più comuni sono il mancato riconoscimento del supporto originale del gioco (basta un piccolo graffio e non è più utilizzabile), il malfunzionamento delle unità ottiche (masterizzazioni fallite, mancato riconoscimento di CD/DVD di qualunque tipo), fino ai più rari casi della rottura delle unità". Volevo chiederti se queste voci sono fondate e quali rimedi possono essere presi.
Ti ringrazio e spero che troverai il tempo e la voglia di leggere le mie osservazioni.

Fatality90

Caro Fatality90,
la questione della protezione StarForce è abbastanza delicata, come può confermarti il fatto che alcune case hanno deciso di abbandonarne l'uso. Detto ciò, sarebbe un errore mettere al rogo questo software imputandogli delle colpe che, spesso, sono solo dipendenti da disinformazione. Corrisponde a realtà il fatto che alcuni lettori DVD-ROM non riescono a lanciare il gioco proprio a causa di StarForce, così come c'è il rischio che certi programmi (di masterizzazione, appunto) ne risultino "limitati". Tutto questo, naturalmente, è un problema abbastanza sostanzioso e rischia di penalizzare gli utenti, a partire da quelli che montano nel proprio PC un lettore CD/DVD di una certa marca piuttosto che di un'altra, fino ad arrivare a chi è costretto a mandare all'aria ore di gioco solo a causa di un graffio.
Ciò che non è assolutamente vero, però, è che StarForce danneggi le unità ottiche a livello hardware: è un'eventualità pressoché irrealizzabile; la diceria nasce dal fatto che il programma di protezione può mandare in tilt il software che si occupa della lettura dei dischi, della masterizzazione, eccetera. Basta disinstallare StarForce o, nei casi più gravi, formattare. 

"Tra PSP e DS quale vale la pena acquistare per gustarsi dei bei giochi?"

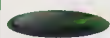
da Il richiamo delle console da passeggio – Highlander84

dal Forum di gamesradar.it

VOGLIA DI FRESCURA

Andando a spasso per i **Canali** secondari collegati a "Mondo Computer" ci si imbatte spesso in discussioni fenomenali, che nella maggior parte dei casi albergano in "Hardware". Tra le tante, abbiamo pensato di sottoporre alla vostra attenzione quella inaugurata da fituzzo201 in "Il mio PC soffre il caldo": Ciao a tutti, ho un problema. Il mio PC soffre il caldo e sta acceso giorno e notte. Il fatto è che gli hard disk si scaldano e fanno piantare il sistema. Come posso risolvere il problema? Il primo a scrivere in soccorso di fituzzo201 è stato Murder89: C'è un dissipatore per HD che ne contiene tre... Per l'altro puoi utilizzare un singolo. Tecnicamente ineccepibile, ma non goliardico quanto il suggerimento di fools: Case aperto e ventilatore sparato di fianco... io faccio così. In effetti, la cosa funziona e comporta una spesa ridicola. Secondo noi l'unica controindicazione è l'aumento di rumorosità. Forse, sarebbe meglio fare alla Soul Killer, ovvero: Provare a mettere il PC in freezer. OK, ma la scrivania e la poltrona mica ci stannoi

dal Forum di gamesradar.it



AMLETICO DILEMMA

Abbiamo lanciato la nostra scorribanda attraverso il **Forum** di GamesRadar.it con il logo di GMC, e la chiudiamo con un sondaggio sullo stesso argomento. La discussione aperta da marco88orton nel **Canale** "Games Contact" si intitola "Vi piacerebbe un cambio del logo "Giochi per il Mio Computer"?". Secondo Ebon Hawk, il logo: Va benissimo così com'è e del medesimo avviso è anche endeko: Cambiarlo? E perché mai? Ormai è legato indissolubilmente alla rivista e a tutto ciò che le sta dietro. Diversa, invece, l'opinione di CARROT_89: A dire il vero sì, mi piacerebbe. Non so, ma com'è ora mi sa di antico. Quello del logo di GMC rimane, quindi, un amletico dilemma per i nostri lettori, soprattutto per gente come jeff19: Boh dipende. Grande, hai reso perfettamente l'idea. Per onor di cronaca, riportiamo lo stato del **Sondaggio** al momento di andare in stampa con la rivista: Sì 23,94 %, No 58,51 % e Boh 17,55 %.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alessandra
diegorohx
Efdj 13
Kelemvor
MagicPaul93
Scheggioilpalo
Shok85
Tricky1994
Triki Cecco
White Lion

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Se qualcuno avesse ancora dei dubbi su qual è la fetta di popolazione che legge queste pagine, credo di poterli fugare. L'abituale torrente di mail, infatti, si è ridotto a un rivoletto nel periodo che va dall'inizio degli esami di fine anno alla fine dei Mondiali di calcio, per poi ritornare al fulgore iniziale. Il che, applicando una serie di tecniche statistiche di altissimo livello (collettivamente chiamate "Secondo Me È Così"), dimostra in modo inequivocabile che siete tutti maschi, tra i 18 e i 25 anni, di cultura medio-alta e dotati di televisore.
Ciò nonostante, ammetto la possibilità che, di tanto in tanto, mi sbagli pure io, e quindi vi faccio la Domandona del Mese, per l'occasione trasformata in Sondaggione del Mese: se non appartenete alla categoria da me descritta, mandatemi una mail e raccontatemi un po' di voi. Non si sa mai che scopra che, invece dei riferimenti a "The O.C." sarebbero più opportuni quelli a "Un Posto Al Sole".
Aspetto le mail al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Ciao Kevorkian!
Complimenti a tutti per la rivista!
Ho una domanda da rivolgervi: come si fa ad abbassare la latenza per giocare su Internet, senza che mi blocchino l'accesso al server perchè il ping è troppo alto – sia a *CounterStrike: Source* sia a *CoD 2*?
Grazie per la tua attenzione!

Daniel

Amico Daniel (assumendo che sia effettivamente il tuo nome, dato che non ti firmi), la questione è assai complessa, ma ha una sola risposta davvero valida: usa un collegamento più veloce.
Certo, esiste un certo numero di programmi che dovrebbero ottimizzare le prestazioni – ammetto addirittura di averne fatto uso, quando i miei dati zampettavano allegramente su e giù da una linea telefonica dotata di un (all'epoca) potentissimo modem 56k. Proprio perché ho avuto modo di sperimentarli personalmente, posso però assicurarti che i benefici, quando ci sono, sono infinitesimali.
Passare da 300 millisecondi di latenza a 250 sembra chissà che, ma non è come passare a qualche tipo di collegamento a Banda Larga. D'altra parte, se sei già un felice utente di DSL veloce o fibra ottica, e il tuo problema è che i tuoi 30 millisecondi di ping non ti permettono di entrare in server con limite a 25 millisecondi, la faccenda è un po' diversa. In quel caso, infatti, esistono alcuni modi per limare la latenza – tendenzialmente, si tratta di eliminare quanto più possibile di quello che la aumenta.
Quindi: chiudi tutti i programmi che potrebbero competere per la banda e la CPU (instant messaging, posta, peer-to-peer e addirittura firewall e antivirus, ma solo in casi estremi – non è consigliabile farlo); riduci la risoluzione e il livello di dettaglio del gioco; disabilita i servizi di Windows non indispensabili (puoi trovare su Internet elenchi e spiegazioni su come farlo) e, genericamente, alleggerisci tutto quanto. Alla fine, dovresti riuscire a tirare giù qualche millisecondo di troppo, magari abbastanza per entrare nell'agognato server.
D'altra parte, potrebbe essere più efficiente lasciar perdere e provare con un server senza queste limitazioni, no?



Chi è disposto a giocare a *CS:S* con tutti i dettagli al minimo, riesce a guadagnare qualche frame in più e qualche millisecondo in meno.

Ave, mio imperatore.
Ho una domanda da porti. In questo ultimo mese, ho comprato già due giochi: *Civilization 3* e *Star Wars: L'Impero In Guerra* che, purtroppo, non sono durati molto tempo, dato che li ho finiti in sei giorni. Adesso ho voglia di giocare a uno sparatutto online sulla Seconda Guerra Mondiale, potresti consigliarmene uno?

Tuo fedele suddito, Kaiser

Kaiser, prima di rispondere alla tua domanda ti vorrei segnalare qualcosa che forse ti è sfuggito: il bello di *Civilization 3* è che puoi rigiocarci, quando l'hai finito...
Conosco gente che ci gioca più o meno ininterrottamente da quando è uscito, tanto per capirci.
Venendo invece alla tua domanda, credo che attualmente il più quotato FPS sulla Seconda Guerra Mondiale sia *Call of Duty 2*. Dico "credo", perché l'invasione di giochi di quel tipo che c'è stata negli ultimi anni me li ha resi di fatto insopportabili e, soprattutto, ha reso praticamente impossibile stare dietro a tutti. Inoltre, avrai già notato che allegato a questo numero c'è il primo *Call of Duty*, con tanto di server di GMC, quindi la tua sete di FPS dovrebbe essere già placata.
In alternativa, rimanendo su budget più limitati, potrebbe piacerti *Day of Defeat: Source*, apprezzato in particolare per le meccaniche di squadra.
Altrimenti, porta pazienza ancora un po': ce ne sono vari in uscita a breve, tra cui l'assai interessante *Medal of Honor Airborne*, e forse potrebbe valere la pena di aspettare (magari giocando a *Civ 3*).

Ave Kevo,
sono un accanito player di *Gunbound* (sesto nel ranking ITA, per l'esattezza), membro della gilda Echo.
Ti scrivo per rispondere alla tua domandona di luglio riguardo le amicizie VERE con i compagni di clan: la mia risposta è un "SÌ" tutto maiuscolo.
In particolare con la mia ClanMaster, LezMeowCris, ho un rapporto che va ben oltre il normale "è una con cui gioco online". Lei è diventata un "punto fisso" delle mie giornate.
Ogni giorno, oltre alla normale


Non sappiamo ancora che voti meriterà *MoH: Airborne* – però qualcosa ci dice che per la grafica non ci sarà un 6...

"sessione", passiamo un sacco di tempo semplicemente a parlare, a raccontarci l'uno dell'altra. Ci siamo sorretti a vicenda in più di un'occasione. Sa quasi più cose lei di me, che mia madre!
Tanto per farti capire quanto tengo a lei, ti allego lo screenshot della mia ultima pazzia: durante uno degli ultimi event sono riuscito a convincere un Admin a fare una sorta di "Dichiarazione Globale" da parte mia, che è stata letta in ognuno dei 12 server, da tutti i connessi in quel momento.
Che te ne pare?
Detto questo ti saluto.
Chapeau,

LezMeowAni

LezMeowAni, la tua astuzia è degna di Sun-Tzu (o un altro grande stratega a tua scelta): in quella che sembrerebbe una normalissima mail, infatti, hai celato il colpaccio del secolo, ovvero far pubblicare la tua Dichiarazione Globale pure su GMC, oltre che sui server di *Gunbound*.
D'altra parte, proprio questo sfoggio di acume tattico è una risposta ancora più valida alla mia domanda. Se non fosse davvero importante la tua Clan-mistress, infatti, non ti saresti preso la briga di farlo, nevvero? Quindi, con supremo sprezzo del pericolo (perché il buon Luca Patrian, il nostro eccellente grafico, non sarà contento di dover trovare un posto per un'immagine tagliata come la tua) ti premio, pubblicando la tua dichiarazione di, ahem, stima per LezMeowCris. Se son rose, fioriranno.

Caro Kevorkian,
siamo due fratelli che giocano a *CounterStrike: Source* e vorremmo rispondere alla tua Domandona del mese, oltre a fartene una, dopo. Il clan, infatti, non è solo un'organizzazione di gente, anzi, secondo noi è soprattutto un modo per giocare e stare insieme ed è ovvio che diventi "una casa", in cui parlare di tutto e di più. Ora la nostra domandona: se sei così forte a *Quake*, perchè non sei mai passato al pro-gaming? Forse perchè non ne sei all'altezza?
Un saluto da

Nick_Code e Mistake

Wow, questa sì che è dedizione al clan: siete addirittura diventati fratelli! Quando si dice "essere come una famiglia", eh? Invece, prima di rispondere alla vostra domanda – nella quale, peraltro, individuo un certo tono di sarcasmo – vorrei fare una puntualizzazione a proposito del pro-gaming. A prima vista, sembra qualcosa di assolutamente splendido: ti pagano per giocare, giri il mondo per sfidare i campioni, le case producono schede video con il tuo nome, eccetera, eccetera.
Il problema di questo quadretto è che si applica a una percentuale irrisoria di pro-gamer – tanto irrisoria, in effetti, da rendere l'idea di diventare un "pro" per fare quella vita un po' come l'idea di fare chimica all'università perché quando vinci il Nobel ti danno dei soldi. Ovvero, un progetto perfettamente legittimo, ma un tantinello ambizioso.
Nella maggior parte dei casi, i pro-gamer si dedicano solo ad allenamenti massacranti e a tornei continui, e quando le cose vanno proprio bene riescono giusto a farsi sponsorizzare le macchine su cui giocare ed, eventualmente, i viaggi per i tornei. Quindi, c'è bisogno di un lavoro vero (o di genitori munifici e comprensivi) per pagare l'affitto. Il che si traduce in una vita pressoché monastica e, al momento, priva di veline da sposare.
Dunque, visto che non sono mai stato ai livelli di Fatal1ty, ho preferito trovare un altro modo per farmi pagare quando gioco. Brillante o no?

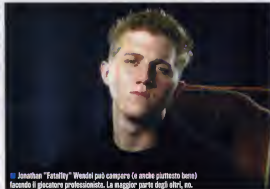
Ciao, sono un vostro appassionato lettore e giocatore di *Oblivion*.
Navigando sui forum ho trovato un Mod che permette di giocarci online con altri 8 utenti; certo, il progetto è ancora tutto da completare, ma da alcuni video sembra che sia tutto in regola! Il Mod si chiamerà *MultiTES4*, e il sito ufficiale è **http://csusap.csu.edu.au/~mloxto01/**. Vorrei sapere cosa ne pensi e se hai altri dettagli da darmi – se invece non lo conosci è una bella soffiata, giusto?

Riccardo

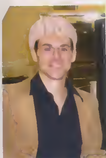
Riccardo, ti confermo che si tratta di una quasi-soffiata, dato che non ero personalmente al corrente dello sviluppo di questo Mod, ma Raffaello Rusconi lo aveva già rintracciato nel corso delle sue indagini sulla Rete, per preparare le pagine del Next Level. Di conseguenza, proprio nella sezione del NL dedicata all'Area Design (134), potrai leggerne di più.
Per il momento, non è ancora il caso di entusiasmarsi. Il codice implementato dallo sviluppatore è ancora basilare: senza il codice per il deathmatch e/o il gioco cooperativo, non è che ci sia un granché da fare, temo. In ogni caso, non disperiamo.



Tra un incomprensibile gruppo di consonanti e l'altro, ecco che il nostro LezMeowAni dichiara a LezMeowCris tutto il suo apprezzamento per il lavoro svolto alla guida del clan.


Jonathan "Fatal1ty" Wendel può campare (e anche piuttosto bene) facendo il giocatore professionista. La maggior parte degli altri, no.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Ciao Matteo,
ho letto con piacere che le mie riflessioni pubblicate su GMC 118 in merito a "La violenza nei videogiochi" hanno generato un secondo tema, " Il videogioco come luogo di memoria".
A questo proposito, vorrei aggiungere alcune riflessioni.
I videogame consentono agli utenti di immergersi in mondi che possono trasportarli in realtà "altre". Affascinato da ciò che scorre di fronte ai suoi occhi, il giocatore vede imprimersi nella sua mente dialoghi, paesaggi, scene, che diventano parte integrante delle sue memorie, in modo simile a un ricordo particolarmente caro. La tensione di uno sparatutto, il tener duro in situazioni difficili, gli indimenticabili momenti che solo un'avventura grafica può darci; tutto questo è parte dell'essere umano. La vita quotidiana prevede una consapevolezza dello spazio che ci circonda e delle persone con cui interagiamo. Il mondo dei videogiochi è creato dall'uomo, pertanto i programmatori ci mettono qualcosa della loro persona, della loro identità, nel tentativo di "connettersi" ai giocatori. Alcuni titoli ci coinvolgono piu' di altri. Penso a *Syberia*, con quella sua trama malinconica, ma allo stesso tempo dolce. La protagonista, Kate, rappresenta il desiderio di evasione dalla quotidianità, la ricerca di un senso ultimo. Lascia tutto per seguire un fantomatico treno che la porterà chissà dove. Allo stesso modo, migliaia di giocatori sognano la propria *Syberia*. Ma penso anche a *Coll of Duty* o a *Brothers in Arms*, che ci ricordano, grazie alle loro intense scene di tensione e sofferenza, ciò che i caduti per la patria hanno vissuto. Criticare un gioco che fa rivivere il passato (anche se in modo a volte un po' crudo) dicendo che non avrebbe dovuto nemmeno arrivare sugli scaffali dei negozi è voler censurare una parte di storia che c'è stata e va ricordata. Ricordiamo che le persone che perdiamo continuano a vivere nella nostra memoria. Quando il videogioco ci permette di tornare al caro ricordo di una persona persa durante la guerra, ecco che diventa luogo di memoria. Ho letto da qualche parte che i nomi utilizzati per i soldati nel gioco *Brothers in Arms* sono autentici e corrispondono a quelli delle persone che hanno creduto e perso la vita in guerra; non c'è niente di male nel ricordarli, non è oltraggioso per la loro memoria. Non credo che ci sia nulla di grottesco nel riconoscere che i videogiochi nati per divertire sono diventati dei veri e propri "trasmettitori" di emozioni umane. Penso anche ad alcuni titoli che, pur non essendo tecnicamente sbalorditivi, sono riusciti a trasmettere emozioni profonde: *Monkey Island*, quella strampalata serie dove Guybrush, un ragazzo qualunque vuole diventare pirata. Bene! Non c'era una musica eccezionale supportata dalle attuali schede sonore. Non aveva una grafica strabiliante come quelle che vediamo adesso, eppure quanto ci hanno fatto divertire quelle frasi e gli enigmi assurdi.



■ Il videogioco come luogo della memoria... virtuale?

Concludo queste riflessioni semplici, ma allo stesso tempo intense, dicendo che la memoria visiva dell'uomo è uno dei mezzi a nostra disposizione per segnare dei momenti unici quali quelli che il videogioco, a volte specchio dei nostri pensieri, riesce a darci.
I dibattiti sulla "qualità oggettiva" di un videogioco lasciamoli ai critici, mentre noi videogiocatori continuiamo a immergerci nei mondi virtuali; non abbiamo paura di immagazzinare dei ricordi, perchè sappiamo che il videogioco può diventare parte di noi, mentre noi non saremo mai parte di una simulazione.
E poi mi sento di dire che il videogioco con cui scegliamo di giocare, a volte, ci rispecchia pienamente. Per intenderci: ho giocato a *Syberio* perché anch'io, come Kate, vorrei trovare lo scopo della vita, qualcosa in cui credere e per cui combattere, e ho giocato a *Syberia* perché sapevo di trovare, fin dalle prime scene, un ricordo o più da portare sempre con me.

Dylan
alexje@alice.it

Caro Dylan, non ho risposte, per il momento, ma solo domande.
In che modo i videogame modificano le forme e i modi in cui ricordiamo?
Se la storia è, per definizione, virtuale, qual è il ruolo del videogame nella sua (ri)costruzione?
Che differenza c'è tra *Rome: Total War* e un manuale di Storia?
È possibile mappare le narrazioni "alternative" dei videogame?
Come catalogare le esperienze dei videogiocatori sui mille campi di battaglia sparsi per la Rete?
Come cambia l'idea del "passato" nell'era dell'eterno ritorno videoludico?
Il dado è tratto. Aspetto le vostre storie...



FILOSOFIA SPICCIOLA

Giorgio Girelli (giorgio.girelli@tele2.it) scrive: "Hai ragione: i videogame sono un lavoro a tutti gli effetti! Educano-temprano i giocatori! Stimolano-risvegliano la voglia di vincere. Certo, è un lavoraccio: per trovare una patch che inserisse la visuale sul cofano di *Colin McRae 4* ho girato mezzo mondo, passando per siti russi-polacchi-ungheresi dove mi sono beccato di tutto... Ma ne valeva la pena, adesso è tutto un altro gioco. A proposito di lavoro, a tutti gli appassionati di fantagiochi-simulazione consiglio di fare una visita a CM Fantasports (**www.cmfantasports.com**). Si tratta di un sito che abbiamo sviluppato in un pool di programmatori e, dopo quattro anni di duro lavoro, lo abbiamo reso completamente automatizzato". Nel frattempo, **Simone Deri (s.deri@tiscali.it)** ci invia una serie di brillanti riflessioni sul genere Avventura: "Nei giochi delle origini – prodotti indicativamente negli anni 1980-1988 – c'era il fascino di utilizzare in maniera "oscura" il computer per interfacciarsi a mondi simulati, rappresentati solo attraverso un testo. Proprio come per un libro, l'immaginazione suppliva alla grafica che eventualmente compariva attraverso immagini illustrate (...). Del resto (...) la peculiarità delle Avventure consiste nel creare un inevitabile diaframma tra la persona e la narrazione, corrispondente all'uso dell'immaginazione e della suggestione. Questa caratteristica permette un'assoluta libertà letteraria sia nella scelta dell'ambientazione, sia nell'evoluzione della trama." Il contributo di Simone è troppo lungo per una pubblicazione integrale, ma tutti gli interessati possono fare un salto qui: **www.ztl.eu/?pag=iti&id=133**.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

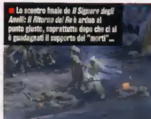
Ormai non ci sono più parole per descrivere il rapporto che si è instaurato tra il sottoscritto e i lettori, sia sulle pagine del Botta & Risposta, sia sul Forum di GamesRadar.it. Sappiate, cari amici, che siete sempre nei miei pensieri. Persino mentre dormo... Infatti sogno di risolvere problemi anche quando ho la testa sprofondata nel cuscino!

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL RITORNO DEL RE

B Ave o potentissimo Skulz, scusa se ho esagerato con i complimenti. Comunque, ti vorrei chiedere un aiuto per *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*. Sono bloccato nella missione il "Re dei Morti", quella in cui devi sottomettere il signore dei morti per avere la fiducia dell'esercito. Il problema è che non riesco a sconfiggerlo e ho provato sia con Aragorn, sia con Legolas, sia con Gimli. Potresti suggerirmi quale personaggio e quale tattica impiegare per batterlo. Ti prego, sono bloccato da un mese e dieci giorni!

Alessandro

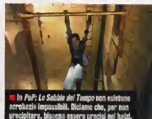
R Tranquillo Alessandro, i complimenti non sono mai un problema, neppure quando suonano un tantino esagerati. In effetti, il Re dei Morti non ne vuole sapere di darti una mano, quindi è necessario convincerlo con le cattive! Aspetta che sia lui ad attaccarti e para i suoi colpi, quindi controbatti con un paio di stoccate. Prosegui in questo modo finché non inizia a evocare i suoi simili. Sconfiggi i cadaveri e solo in seguito torna ad attaccare il loro Re, utilizzando la sequenza di parate e stoccate. Dopo che lo avrai colpito alcune volte, il nemico si piazzerà nei pressi della statua e inizierà ad attaccare con il vento.


Lo scontro finale de *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re* è arduo al punto giusto, soprattutto dopo che ci si è guadagnati il supporto dei "morti"...

Tieniti a debita distanza per non essere centrato e accucciati a tempo debito per schivare le sventagliate, avendo cura di rialzarti subito dopo il loro passaggio così da ferirlo con una freccia. Non è ancora finita! Il Re tornerà a farsi sotto e ti costringerà a un ulteriore duello di parate e affondi, prima di evocare degli arcieri che dovrai prontamente abbattere utilizzando l'arco. Infine, assali di nuovo il boss nel corpo a corpo e schiva gli ennesimi attacchi con il vento, cercando al contempo di distruggere le tre rocce o di rifilargli il colpo di grazia con arco e frecce.

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

B Salve, ho un problema con il gioco *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, titolo peraltro allegato a


In *PoP: Le Sabbie del Tempo* non esistono acrobazie impossibili. Diciamo che, per non precipitare, bisogna essere precisi nei balzi.

un numero della vostra rivista. Non riesco a superare il capitolo "Fuori dal pozzo", nello specifico la fase con la fune: quella in cui bisogna attaccarsi, farsi dondolare, quindi saltare sul pulsante bianco e poi ritornare alla corda. In seguito, è necessario eseguire la medesima mossa anche con un pulsante giallo. In pratica, dopo aver saltato verso il tasto lasciando la fune, non riesco a balzare di nuovo indietro verso la stessa, perché questa smette di dondolare e al mio salto di ritorno è troppo lontana! Ho provato in mille modi, lanciandomi da varie altezze della corda, ma niente. Sono ferma da non so quanto in questo punto e non so più come fare! Saluti.

Giovanna

R Ciao Giovanna, innanzitutto vorrei chiarire che il tuo problema non ha a che vedere

Linea diretta

R/D "Ciao Skulz, guru dei videogiochi" ecco un bell'epiteto nuovo, mi ci voleva proprio per sopportare l'afa estiva. Che ci racconti, **Razor**? "Vorrei condividere con te e con la comunità dei videogiocatori un piccolo imbroglio che ho scoperto in *Ghotic II*. Entrando nel marvin-mode e premendo **K**, il personaggio verrà teletrasportato in avanti di un paio di metri. Ma attenzione, si potrebbe infilare nel terreno, poiché così facendo il protagonista attraverserà le pareti e tutti gli oggetti solidi." Inquietante questa storia... "Ora, però, sono io ad avere un problema: vorrei sapere dove posso trovare i piani per i motori Goliath, quelli per la nave del capo della polizia in *Scrapland*." Ah ecco, hai proposto una gabola per mascherare una richiesta d'aiuto. Che furbastro! "Sperando nella tua risposta, ti invio un saluto e i complimenti per la rivista, davvero superba." Grazie, ci risentiamo non appena qualche tuo collega si degna di dire la sua.

D "Ciao Skulz," Ciao a te, **Saverio**, racconta un po' i tuoi problemi. "Sono rimasto bloccato nel terzo livello di *Viaggio al Centro della Luna*, più precisamente nella parte in cui bisogna prendere

La parola all'esperto Hitman: Contracts

D Salve Skulz, prima di porti il mio quesito vorrei rivolgerti due domande: ma tu, per il lavoro che svolgi, giochi tutto il giorno? Se si, non ti fa male alla vista? Ok, ora chiedo il tuo aiuto per *Hitman: Contracts*, precisamente per la quarta missione "La famiglia Beldingford": non riesco a scovare la persona da salvare. Mi potresti dire dove si trova? Grazie!

Enrico

R Grazie per esserti preoccupato della mia salute, caro Enrico, ma ti posso assicurare che la vista non è il primo dei problemi da affrontare quando si gioca tutto il santo giorno... Venendo alla tua richiesta di aiuto riguardo *Hitman: Contracts* e la missione "La famiglia Beldingford", al punto in cui ti trovi dovresti aver già liquidato Lord Winston e Alistair Beldingford, quindi non ti rimane che liberare Giles Northcott e tagliare la corda.
Il piccolo è imprigionato nella stalla. Per riuscire a trarlo in salvo senza farti "beccare", ti consiglio di avvelenare i cavalli mescolando il diserbante con la loro acqua – lo puoi reperire nel retro della stalla, dalle parti in cui si trova anche la chiave per aprire la porta principale dell'edificio. Una volta messi a tacere i quadrupedi, utilizza la chiave appena raccolta per accedere alla sezione principale della stalla e libera Giles, insieme al quale dovrai raggiungere, senza dare troppo nell'occhio, la parte settentrionale del parco della villa.



SUL CD E SUL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



con bug di sorta. La sola cosa che devi fare è trovare l'altezza esatta da cui saltare dalla fune e, nel caso in cui il balzo di ritorno risultasse sbagliato, premurarti subito di riavvolgere il tempo per riprovare all'istante.
Il momento migliore per staccarsi dalla corda è quando la stessa sta per raggiungere l'apice dell'oscillazione nella direzione del pulsante sul muro. Fai bene attenzione, cara Giovanna: non il momento dell'apice, ma proprio qualche istante prima, in modo che sulla tua parabola di ritorno la fune si trovi nella sua posizione più vicina alla parete.

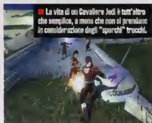
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

B Potentissimo maestro Skulz, immagino che non risponderai velocemente alla mia lettera, ma comunque vale la pena provarci.
Sono un assiduo lettore di GMC e sono anche uno di quei giocatori che prima finiscono un titolo e poi provano a terminarlo nuovamente, utilizzando gli innominabili trucchi. Ma veniamo al sodo. Ho finito da molto tempo di seguire la Forza nello straordinario *Star Wars: Knights of the Old Republic* e vorrei ricominciarlo usando delle gabole, ma – sì, c'è un ma – non le trovo da nessuna parte! Puoi aiutarmi? Grazie dell'attenzione.

Sergio

R Ciao Sergio. Devo avvisarti che di trucchi decisivi non ne conosco, ma riesco comunque a spiegarti come ottenere una svariata serie di oggetti. Individua la directory **Game Options** all'interno di quella in cui hai installato il gioco e apri il file **swkotor.ini** con il Blocco note di Windows. Aggiungi la riga **EnableCheats=1** e salva il documento prima di chiuderlo. A questo punto, durante il gioco potrai premere il tasto **/** per visualizzare la console di comando. In quest'ultima inserisci **adddarkside** (seguito da un valore numerico) per potenziare il Lato Oscuro, **addlightside** per quello Chiaro o **infiniteuses** per fare in modo che tutti gli oggetti a utilizzo limitato durino all'infinito.





La vita di un Cavaliere Jedi è tutt'altro che semplice, a meno che non si prendano in considerazione gli "sporchi" trucchi.

Quesiti dal passato Dark Fall: Il Diario Dei Misteri

D Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per *Dark Fall*. Ho trovato dodici simboli misteriosi, ma non riesco ad aprire in cantina il passaggio nel muro dove compare il numero 1318.

Daniele

R Ciao Daniele, se ho ben capito sei arrivato alla fine del corridoio in cui si trova il mattone con sopra riportato il numero **1318**. Prima di fare dietro front, ti chiedo solo di notare che sulla parete è presente anche un foro...
Bene, torna sui tuoi passi fino al ristorante e, ragionando sulla disposizione dei cinque tavoli presenti nella sala, risali ai numeri **3**, **2**, **5**, **1**, **4**. Vai nuovamente nella cantina e inserisci la combinazione nella serratura sulla colonna per entrare in una nuova sala, in cui avrai l'opportunità di sviluppare alcune foto. Prima di lasciare l'ameno luogo, ricorda di intascare la strana chiave appoggiata sulla credenza. Inutile che ti suggerisca di infilarla nel foro presente nei pressi del mattone 1318...

i due ingranaggi. Il fatto è che il primo esce, ma il secondo no! C'è anche un problema nella sala delle tombe: una volta entrati non si riesce più a uscirne. Esistono forse dei trucchi per questo gioco?" Ecco un classico caso di mia inefficienza, o quanto meno di necessità di proporre la tua richiesta di aiuto ai lettori. Sono sicuro che tra loro c'è già chi non vede l'ora di darti una mano.

D "Ciao Skulz, ho bisogno del tuo aiuto. Mi sono bloccato in due missioni di *GTA: San Andreas*..." Capisco perfettamente, caro **Andrea**, ma di questo gioco ho trattato tante di quelle che volte che ormai mi sono autoimposto il silenzio stampa. Tuttavia, anche se devo dare spazio ad altri titoli, almeno nel Linea Diretta cerco di venirti incontro e invito chiunque sia preparato sull'argomento a farsi vivo. Racconta, dai! "La prima è Cesar Valpianado: vado dal meccanico amico di Sweet, prendo l'auto con il sistema idraulico, la modifico nell'apposito garage e mi reco a Unity Station per la gara. Solo che non so che tasti premere per far ballare la vettura!" Anche volendo dire la mia, non mi ricordo proprio... "La seconda missione è Robbing Uncle Sam: quando cerco di issare il carrello elevatore, premo i tasti indicati dal tutorial, ma non funzionano."

D "Ciao Skulz," ciao **Giorgio**, come va? Mi pare di capire non troppo bene... "Sono inchiodato al diciannovesimo livello di *Doom 3*. Non riesco a sconfiggere i due Hell Knight, cosa devo fare?" Dai gente che gioca, questa è tutta per voi!



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

FPS

CALL OF JUAREZ

Un FPS da giocare con "la faccia nel vento e il ferro nel braccio".

La citazione presente nell'introduzione è tratta dalla sigla di un vecchio cartone animato ambientato nel Far West, appartenente ormai alla nostra giovinezza ("Sam ragazzo del West", per i più curiosi). Se siete fra quelli che "non sentono dolore con lo sguardo nel sole", probabilmente non vedrete l'ora di mettere le vostre mani su *Call of Juarez*, l'FPS di prossima uscita ambientato nel selvaggio West.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Q/E – Inclinarsi
F – Azione
MAIUSC – Cammina
SPAZIO – Salta
TASTO SIN. MOUSE – Fuoco/concentrazione
TASTO DES. MOUSE – Fuoco/concentrazione
ROTELLA MOUSE Cambio arma
TAST. NUM. – Scelta armi
Z – Fuoco alternato

Il titolo in questione è anche il demo del mese che apre la carrellata dei giochi "da provare" confezionata per voi da GMC. Le mani cui facevamo riferimento in apertura sono proprio quelle dei veri duri che popolano le aride terre in cui si svolgono le avventure dei nostri due eroi. Il reverendo Ray è un ex pistolero che impugna nuovamente le sue sei colpi per perseguire una rinnovata sete di "giustizia terrena", mentre Billy è un fuggiasco che non ha nessuna intenzione di farsi rinchiudere in gattabuia. Entrambi i protagonisti hanno il ruolo di personaggio giocabile e presentano stili di combattimento assai diversi fra loro. Il demo permette di testarli entrambi e mostra due livelli del gioco, mettendo in evidenza tutte le sue carte vincenti a partire dall'ottima resa grafica. Proseguendo nell'avventura si potranno apprezzare anche i puntuali riferimenti storici e una ambientazione azzeccata e coinvolgente. Come ogni pistolero che si rispetti, il reverendo Ray avrà a disposizione due pistole, il cui fuoco è gestito dai due tasti del mouse che si occupano rispettivamente della mano destra e di quella sinistra, in modo da simulare quanto più possibile la sensazione del duplice colpo. Quando userete una specie di "bullet time" in salsa Western, ogni pistola sarà provvista di un mirino indipendente e, con un po' di allenamento, è possibile anche esibirsi in azioni da vero artista della fondina. Il demo vi sta aspettando sul DVD: provare per credere. Per maggiori dettagli, potete dare un'occhiata alla recensione a pagina 90 di questo numero di GMC.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Casa: Techland
CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP

NOTE PER [illegible]
Dal menu Start, aprite il Pannello di controllo andate su **Installazione applicazioni**, cercate **Call of Juarez** e cliccate su **Rimuovi**



Con il demo di *Call of Juarez* dispenserete piombo e salmi della Bibbia in ugual misura.

Simulazione di guida

GTR 2

Un bel giro di prova sul circuito di Barcellona.

NEL CD 3

La migliore simulazione di guida mai creata? Quel che è certo è che l'attesa per l'arrivo di *GTR 2* è di quelle che non si dimenticano. La sostanziosa versione dimostrativa proposta da GMC (oltre 312 MB) è un biglietto in prima classe per la penisola iberica: il circuito del Gran Premio di Barcellona è a vostra completa disposizione per provare una delle due vetture della classe FIA-GT e confrontarvi con altri quindici avversari controllati dal computer.

COMANDI PRINCIPALI
A – Per accelerare
Z – Per frenare
, – Per girare a sinistra
. – Per girare a destra
ALT – Per cambiare marcia
ALT Gr – Per scalare marcia
L – Limitatore di velocità

DEMO DEL MESE
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il gioco completo, in uscita alla fine di settembre, avrà un parco vetture che spazia fra tantissime automobili riprodotte con estrema cura e attenzione al dettaglio. I modelli di partenza saranno circa 40, ma lo schieramento effettivo (alla luce di alcune specifiche diverse) raggiungerà la rispettabile cifra di ben 144 auto. Fra queste sono comprese le classi GT e NGT (e le immancabili Ferrari, Porsche e Lamborghini), che sfrecceranno in ben 34 tracciati diversi. Notevole sarà anche l'esperienza offerta da una fisica solida, che dà il meglio di sé sotto l'aspetto del danno arrecabile alle vetture, ma abbraccia anche i cambiamenti atmosferici e il ciclo notte/giorno. Per prendere confidenza con il volante, il gioco completo offre anche una comoda modalità "scuola guida" e prevede ben tre diversi livelli di difficoltà che equivalgono, nella pratica, a un crescente aumento dell'aspetto "simulativo" rispetto a un modello di guida più arcade. Inutile dire che un particolare imprescindibile del gioco è rappresentato dall'ottima modalità multiplayer, che ben si affianca alla altre disponibili in singolo (fra cui Race Weekend, 24 Hours Race e Time Trial). La recensione di *GTR 2* firmata dal nostro Alberto "Pape" Falchi vi attende a pagina 94!

Casa: Atari
Requisiti: **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, 5cheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Win XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, aprite il Pannello di controllo, andate su **Installazione applicazioni**, cercate **GTR 2 Demo** e cliccate su **Rimuovi**.



Tutte le vetture presenti in *GTR 2* sono un sogno per ogni automobilista.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL GIOCO COMPLETO DEUS EX INVISIBLE WAR E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEI CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

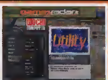
Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



La sezione shareware, questo mese, è all'insegna della varietà e strizza un occhio anche al clima vacanziero che ha accompagnato le settimane appena trascorse. Rilassatevi con *Tropix* e *Bubble Mohyem*, divertitevi con l'ottimo *Gish*, ricordate i "bei vecchi tempi" con *Aveyond* e lasciatevi catturare dal folle *Armodillo Run*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD 3 che sul DVD allegati alla rivista. Troverete anche Skype, il famoso programma che permette di telefonare tramite il vostro PC, risparmiando.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Spazio al gioco completo allegato (con Mod e mappe a volontà) e al modding "in prima persona", con il tool per creare le vostre mappe in *Call of Duty* e la guida che vi spiega come fare. E poi, i Mod per *UT 2004* e quelli per *Half-Life 2*, e le mappe per *Warcraft III: The Frozen Throne*. Dulcis in fundo, come resistere ai 200 e più tracciati per *TrackMania*?



Neanche le ferie estive fermano i nostri goleador più affezionati dall'inviare le proprie prodezze sul campo. Accanto ai gol di *Pro Evolution Soccer 5*, nel DVD fanno bella mostra di sé due filmati di *Half-Life 2: Episode 2* e i video di *Marvel Ultimate Alliance* e *Team Fortress 2*.



RTS

FACES OF WAR

Un cruento assaggio della Seconda Guerra Mondiale.

Verificate in prima persona quanto fosse dura la vita sul fronte bellico con il demo del nuovo RTS di Ubisoft, di cui potete leggere l'anteprima a pagina 56. *Faces of War* vi vedrà protagonisti di alcuni combattimenti che hanno fatto la Storia, fra cui lo sbarco in Normandia e la battaglia delle Ardenne, permettendovi di impersonare sia le forze angloamericane, sia quelle tedesche o sovietiche. Il demo allegato comprende due missioni in single player: Radar e Falaise. Un gioco da provare anche per chi ha ormai fatto indigestione di RTS, grazie all'ottima I.A. e alla grande fedeltà agli avvenimenti storici che hanno segnato il destino dell'Europa. Il vasto arsenale di armi e veicoli a disposizione rappresenta una ciliegina sulla torta!

COMANDI PRINCIPALI
COMANDI RTS – mouse
ATTIVA COMANDI DIRETTI – Fine
MOVIMENTO – Frecce direzionali
FUOCO – Tasto sin. mouse
CAMBIA ARMA – Tasto des. mouse


Fra gli aspetti positivi di questo RTS spicca un'ottima intelligenza Artificiale.

Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Win XP/2000

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, aprite il Pannello di controllo andate su **Installazione applicazioni**, cercate **Faces of War** e cliccate su **Rimuovi**.

Azione

X-MEN IL GIOCO UFFICIALE

Gli X-Men non perdono un colpo e volano dal cinema al PC.

Sono già passati un paio di mesi dall'uscita nelle sale dell'ultimo film dedicato agli eroi Marvel che non si fanno mancare neanche un nuovo gioco per PC e console. La trama di *X-Men: Il gioco ufficiale* si colloca a metà fra il secondo e il terzo (l'ultimo) film e ha come protagonisti giocabili Wolverine, Nightcrawler, Iceman e tutti i loro fantastici poteri, di cui il demo fornisce un assaggio. Provate a cimentarvi nelle tre missioni disponibili in questa versione dimostrativa, ma se volete scoprire i retroscena che si celano dietro l'assenza di Nightcrawler nel film, dovrete portare a termine il gioco completo, recensito su GMC di agosto.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
SPAZIO – Salto
K – Attacco a ventaglio
J – Attacco rapido



Casa: Activision
Requisiti: CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Activision\Demo di X-Men(TM) – Il gioco ufficiale\Rimuovi demo di X-men** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

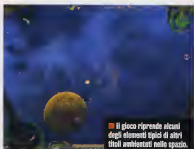
Simulazione spaziale

DARKSTAR ONE

Ancora guerra e ancora strategia: stavolta senza gravità.

Cos'è un conflitto mondiale di fronte a una guerra intergalattica? Avrete a vostra disposizione due intense ore di gioco con il demo del nuovo titolo Ascaron, che comprende dieci sistemi stellari, tre razze e alcuni, ottimi filmati. Darkstar One è il nome dell'astronave guidata dal giovane Kayron Jarvis, impegnato nella lotta contro l'armata aliena dei Thul. La nave spaziale del vostro eroe potrà sfruttare moltissimi potenziamenti, fra cui un cannone al plasma dagli usi più svariati. Apprezzerete sia la profondità della trama, sia la libertà offerta al giocatore nella sua lotta contro gli invasori.

COMANDI PRINCIPALI
W – Bruciatore ausiliario
S – Attacco all'indietro
A – Volo radente a sinistra
D – Volo radente – destra
Q – Visuale a 360 gradi
X – Allinea navetta
Spazio – Menu
F – Usa oggetto


Il gioco riprende alcuni degli elementi tipici di altri titoli ambientati nello spazio.

Casa: Ascaron
Requisiti: CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Darkstar One\Uninstall Darkstar One** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Azione con carri armati

PANZER ELITE ACTION DUNES OF WAR

I tank raggiungono il deserto.

Diamo il benvenuto all'espansione di *Panzer Elite Action*, una sorta di "gioco d'azione con carri armati", che si sposta adesso tra le dune del deserto nordafricano, dove si scontrano le forze alleate e quelle tedesche in una battaglia campale nel corso della Seconda Guerra Mondiale. *Dunes of War* è in versione stand alone, quindi non richiede il gioco "base" per funzionare e prevede due campagne single player (tedeschi e Alleati), le modalità online "Capture the flag" e "Conquest" per un massimo di trentadue giocatori, decine di veicoli, armi pesanti e aeroplani.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento carro
Mouse – Movimento cannone
Tasto sin. Mouse – Fuoco
Rotella mouse – Zoom



Casa: Koch Media
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, aprite il Pannello di controllo. Andate su **Installazione applicazioni**, cercate **Panzer Elite Action: Dunes of War** e cliccate su **Rimuovi**.

Gli altri demo



MICROMACHINES V4

FOR LIBERTY!

CPU 500 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP
CASA: **Battlefront.com**
GENERE: **Strategia a turni**

Non si finisce proprio mai di combattere! Questa volta, *For Liberty!* ci fa tornare indietro al diciottesimo secolo per prendere parte alla rivoluzione americana: il demo propone una breve campagna disponibile sia in modalità giocatore singolo, sia in multiplayer, limitando però le unità e non consentendo l'accesso ad alcune sezioni della mappa.

KUDOS

CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Win XP
CASA: **Positech**
GENERE: **Simulatore di vita**

Dopo aver disseminato morte e distruzione sul campo di battaglia, ecco un simulatore di vita a turni. *Kudos* si ripropone di gettare luce su alcuni aspetti della struttura di gioco dei simulatori che spesso non vengono approfonditi dai titoli rivolti al grande pubblico, puntando molto sulla costruzione dei rapporti interpersonali e sulle specifiche attitudini dei singoli e abbandonando la grafica poligonale.

MICROMACHINES V4

CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP
CASA: **Codemasters**
GENERE: **Guida arcade**

Fate spazio fra lavandini e fornelli: sono tornate la macchine più folli, veloci e soprattutto più piccole mai entrate in competizione. Ogni angolo della casa è buono per ospitare un tracciato in cui sfidarsi con i piloti controllati dal computer in gare all'ultima sgommata. Il demo comprende tre tracciati single player in modalità Quick Battle.

TERRAWARS: NEW YORK INVASION

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Win 2000/XP
CASA: **Ladyluck**
GENERE: **Sparatutto**

Liberate New York dall'invasione di bizzarri mostri alieni, vestendo i panni del giovane studente di medicina John Armstrong. La versione demo di *Terrawars: New York Invasion*, uno sparatutto a squadre, offre quattro livelli single player e una mappa multiplayer dal titolo "Battery Park".

THE SETTLERS II 10 TH ANNIVERSARIO

CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c, Win XP
CASA: **Ubisoft**
GENERE: **Strategia/manageriale**

Buon compleanno al secondo capitolo della famosa serie *The Settlers*, che compie dieci anni e festeggia riproponendosi in un look totalmente rinnovato. Per chi non lo conoscesse, si tratta di un RTS in cui si deve organizzare un insediamento coloniale gestendo tutta la rete di scambi e materie prime che si snoda attraverso le importanti vie di comunicazione situate fra le varie cittadine.

Driver

- Catalyst v6.6 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v91.31 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza del processore grafico.

Cpu-Z
Grazie a questa utility potrete conoscere la configurazione hardware del vostro sistema.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consènte anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.30
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATi Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 2.4.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RIVA Tuner v.2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Skype
Scoprite come utilizzare il PC per effettuare telefonate in tutto il mondo a prezzi competitivi o gratuitamente, da PC a PC.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.28
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player Pro
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

Mod per TRACKMANIA

IL MEGLIO PER TRACKMANIA

Circuiti e ancora circuiti su cui correre dall'alba al tramonto.

Uno schieramento di Mod davvero invidiabile, quello che è attende tutti gli appassionati del grandioso *TrackMania*. Oltre duecento circuiti nuovi di zecca su cui sbizzarrirsi, disponibili sia per la versione *Nations* sia per quella *Sunrise* del gioco firmato Digital Jesters. Per usufruire di tanta abbondanza basta semplicemente inserire i file desiderati rispettivamente nelle cartelle **...\TrackMania Sunrise\GameData\Tracks\Challenges\Downloaded** e **...\TrackMania Nations ESWC\GameData\Tracks\Challenges\Downloaded**.
Noi, ovviamente, vi consigliamo di provarli tutti. Un'impresa che vi terrà occupati molto a lungo: buon divertimento!

Mod per CALL OF DUTY

CALL OF DUTY SENZA CONFINI

NEL CD 3 Una massiccia dose di Mod e mappe per arricchire al massimo l'esperienza sia in single player, sia in multiplayer del gioco completo allegato a GMC. Sul DVD, i contenuti aggiuntivi superano 1 GB, mentre il CD 3 contiene (per ovvi motivi di spazio) una selezione del materiale raccolto dalla redazione. Oltre alle copertine e al manuale, troverete anche gli strumenti per l'editing, una mappa precompilata e una guida per muovere i primi passi in questo affascinate campo. Per maggiori dettagli, vi rimandiamo alla Guida al Gioco Completo a pagina 26.





WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE



UNREAL TOURNAMENT 2004

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Ben sette nuove mappe ufficiali create grazie al potente editor del gioco per l'espansione ufficiale di *Warcraft III, The Frozen Throne* di Blizzard: impossibile non rispolverare questo capolavoro!

UT 2004 IN SALSA QUAKE 4

Tre Mod (*Bullet-Time*, *Damnation* e *Chaos UT*) e le skin ispirate a *Quake 4* per *Unreal Tournament 2004*, contenuti aggiuntivi che non mancheranno di soddisfare tutti i fan del famoso sparatutto online di Epic.

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II SDK

Un editor che vi permetterà di creare i vostri Mod per l'RTS fantasy ispirato alle opere de Tolkien, completo di tutorial e di tutto il materiale di cui potreste aver bisogno. Il Mod è compatibile anche con il primo episodio della serie.

MOD DA NON PERDERE PER HALF-LIFE 2

Due divertenti Mod che aggiungono un pizzico di pepe al già ottimo *Half-Life 2*. Si tratta di *Zombie Strike Source*, che aggiunge orde di Non Morti a un team, e *Metastasis 2*, seconda parte del Mod *Minerva*.

Patch

CYCLING MANAGER 06 V1.0.0.3
La simulazione ciclistica recensita a pagina 101 è pronta a subire qualche ritocco con questa patch. Nello specifico, il file provvede (tra le altre cose) a correggere alcune imprecisioni nel multiplayer, migliora la resa grafica per alcune schede video, elimina dei piccoli bug e perfeziona la modalità Carriera.

F.E.A.R. V1.06
Nuova patch per l'inquietante e spettacolare sparatutto di Monolith, valida per le edizioni europea e americana del gioco (quella italiana è compresa, quindi). L'upgrade dalla versione 1.05 risolve i problemi inerenti il caricamento delle partite salvate prima dell'utilizzo della suddetta patch, correggendo anche altri bug di minore importanza.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER V1.20
Sono venute a galla alcune pecche in *GR: AW*, a seguito dell'uscita del Multiplayer Pack 1, ed ecco arrivare prontamente una patch in grado di risolverle. Nello specifico, si tratta di problemi che causavano il blocco parziale o totale del gioco: arresto della rotazione delle mappe e dei server dopo una decina di ore di inattività e piantate occasionali provocate da alcune azioni dei cecchini guidati dal computer. Inoltre, è stato aumentato il tempo di risposta fra client e anticheat.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.2
Nuove mappe ,opzioni e risoluzione di bug per l'ottimo strategico di Nival. La patch comprende due nuove mappe: "Last hope" e "War of the Worlds", un nuovo parametro per tutte le creature che indica a che distanza il loro potere d'attacco viene dimezzato, e un'ulteriore opzione video. Infine, l'interfaccia è migliorata dall'aggiunta di un nuovo tasto di scelta rapida (R).

SHIP SIMULATOR 2006 V1.1.1
Seconda patch per il simulatore navale di Lighthouse Interactive. Oltre a correggere alcuni bug, provvede a inserire nuove e utili schermate di aiuto durante il gioco. Per essere sicuri di aver installato correttamente l'aggiornamento, verificate che appaia la scritta "version 1.1.1" in basso a sinistra dal menu principale.

SPELLFORCE 2 V1.02
La mirabile sintesi tra GdR e strategia in tempo reale firmata Phenomic Game dà il benvenuto a un nuovo editor di mappe e l'addio a una breve serie di bug che affliggono il gioco. La patch attua delle modifiche per single e multiplayer, con nuove indicazioni relative ai collegamenti fra i portali e al bilanciamento delle mappe PvP. Corregge, inoltre, alcune imprecisioni riscontrate nei dialoghi.

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA V1.5
La Forza scorre potente in questa patch, che provvede a correggere alcuni problemi riguardanti i salvataggi del gioco, causati dall'installazione della precedente versione 1.04.
Un nuovo bilanciamento della difficoltà vede come protagonisti, per esempio, la diminuzione dell'invulnerabilità del Millennium Falcon (da 10 a 6 secondi), qualche ritocco ai prezzi delle navette e al loro tech level.

TITAN QUEST V1.08
Primo aggiornamento ufficiale di THQ per *Titan Quest*, che lo sbalza dalla versione 1.01 alla 1.08 e cancella bug assortiti, migliora il multiplayer, aggiunge opzioni relative ai personaggi ed elimina crash occasionali, ma fastidiosi.

UT 2004 SOUNDBLASTER X-FI PATCH
Arriva direttamente da Creative questa fondamentale patch che permetterà ai possessori di schede sonore SoundBlaster X-fi di allietare le proprie orecchie con effetti ad altissima qualità, grazie anche al supporto per 128 suoni contemporaneamente. Il risultato promesso è notevole, ma non c'è garanzia che la patch funzioni con tutte le versioni del gioco.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE V1.20E
Si allunga ulteriormente la lista di patch pubblicate da Blizzard per il suo *Warcraft III*. Questa volta si passa dalla 1.20d alla 1.20e, e si provvede anche alla risoluzione di alcuni bug minori.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR V1.50
Le versioni retail del titolo THQ potranno usufruire di questa patch che si occupa di ridefinire una lista pressoché infinita di parametri relativi alla giocabilità (livello di difficoltà, potere di fuoco di alcune armi, grado di silenziosità stealth, eccetera).

WORLD OF WARCRAFT V1.11.2
Novità in vista per tutte le razze e personaggi dell'intramontabile MMORPG Blizzard, che subiranno piccole migliorie grazie a questa patch. Risolti anche alcuni fastidi legati all'interfaccia utente e piccoli problemi generali.

Shareware

AVEYOND
NEL CD 3 Un GdR in vecchio stile 8 bit che farà la felicità di tutti gli affezionati del genere e che, senza contare su grafica mozzafiato ed effetti speciali, riesce comunque a coinvolgere il giocatore calandolo nelle atmosfere magiche dei suoi scenari e in appassionanti dinamiche di gioco. Se non lo avete ancora fatto, è il momento di provarlo!

ARMADILLO RUN
NEL CD 3 Chi ha perso la testa con *The Incredibile Machine* si prepari ad altre lunghe sessioni di gioco con conseguenti notti insonni. Dopo aver costruito un folle percorso ricco di marchingegni di ogni tipo, rispettando un certo budget di spesa, guidate il vostro armadillo (che, arrotolato su se stesso, assume la forma di una sfera) verso l'uscita.

TROPIX
NEL CD 3 Se le vostre vacanze estive non sono state proprio all'insegna del relax e l'unico momento di tranquillità è stato offerto dal cruciverba di GMC, trasferitevi sull'isola felice di *Tropix*. La versione completa del gioco comprende tantissimi passatempi diversi (dal bowling al sudoku), sfondi rilassanti e un negozio in cui acquistare dei giochi da spiaggia per la vostra scimmietta.

GISH
NEL CD 3 Davvero interessante questo gioco che ha come protagonista una palla di catrame in cerca della sua amata Brea. Per farsi strada tra i vari, inospitali livelli, il nostro eroe deve rotolare adattandosi alla situazione, diventando, di volta in volta, appiccicoso per salire sui muri, resistente per spaccarne altri e avere la meglio su eventuali nemici.

BUBBLE MAYHEM
Ancora scenari marini rilassanti per questo giochino a base di bolle. Fatele scoppiare e collezionate i loro tesori nel più breve tempo possibile per raggiungere la fine del livello: *Bubble Mayhem* prevede cinque modalità di gioco, tantissimi livelli e vari contenuti sbloccabili.

EVIL INVASION
NEL CD 3 Un classico sparatutto arcade con alcuni elementi GdR che vi permetterà di vestire i panni dell'eroe prescelto per salvare il suo mondo dal male. Fra le caratteristiche del gioco spiccano dieci quest con tre livelli di difficoltà, due modalità (Quests e Survival) e oltre 21 incantesimi.

SUPER COLLAPSE 3
Un simpatico puzzle game in cui occorre distruggere gruppi di tre mattoncini in modo da far "crollare" tutti gli altri liberando lo schermo. Fra i vari bonus a disposizione ci sono delle bombe che fanno scoppiare tutti i mattoncini di uno stesso colore. Le due modalità di gioco sono Quest e Quick Play: in quest'ultima si possono affrontare, a piacimento, le sette diverse varianti sbloccate nell'avventura principale.

DINER DASH 2
Aiutiamo la piccola Flo a gestire il suo ristorante, occupandoci di far accomodare i clienti, prendere le ordinazioni e servire il cibo scelto. Ogni cliente ha specifiche esigenze, che vanno dal tavolo al colore preferito della sedia. Guai a dimenticarsi di sparecchiare, ovviamente.

Video

- *Half-Life 2: Episode 2*
- *Team Fortress 2*
- *Marvel: Ultimate Alliance*
- *Gol del Mese – PES 5*



Una chiamata al dovere cui gli appassionati di videogiochi non possono sottrarsi!

guida al

GIOCO COMPLETO

CALL OF DUTY

Come giocare

Il modo più veloce per giocare a *Call of Duty* è quello d'inserire il CD 1 e installare il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione di *Call of Duty***. Durante le prime fasi del procedimento vi sarà richiesto di inserire il **Codice del CD**, come spiegato nel paragrafo **Il Codice d'Installazione**.
Ricordiamo che, per giocare, è necessario che il CD 1 sia presente nel lettore. A questo punto, avviate *COD*, cliccando sull'icona presente sul desktop **Call of Duty Giocatore Singolo** oppure cliccando su **Start > Programmi > Call of Duty > Call of Guty Giocatore Singolo**, e selezionate l'opzione **Nuova Partita** per cominciare a giocare.

In Italiano

Call of Duty è in italiano, sia per quanto riguarda il menu, sia per i dialoghi tra i soldati (doppiati e sottotitolati nella nostra lingua). L'applicazione dei Mod non ha effetti sulla lingua. Anche il manuale, in formato pdf sia in **Start > Programmi > Call of Duty > Guida a Call of Duty > Manuale**, sia all'interno della sezione **Mod > Materiale Aggiuntivo per Call of Duty** del CD 3 o del DVD, è in italiano.
L'unica eccezione è costituita da alcuni messaggi di testo che possono apparire durante il gioco online, la cui lingua varia con il paese d'appartenenza.

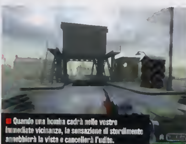
La versione di Call of Duty

Il gioco completo *Call of Duty*, allegato questo mese alle edizioni CD e DVD di GMC, è già aggiornato alla versione 1.5. Non serve, quindi installare alcuna patch. Per eventuali aggiornamenti, vi consigliamo di tenere d'occhio i siti: **www.activision.com** e **http://Callofduty.filefront.com** (in inglese).

NEL mondo ci sono solo due forze: la spada e lo spirito. Alla lunga, il secondo vince sempre sulla prima.

Questo è solo uno dei tanti aforismi con cui, tra un livello e l'altro, *Call of Duty* ci racconta la guerra, il suo senso evidente e disgustoso, la sua ineluttabilità. Non è una guerra qualsiasi, è LA guerra, ossia la Seconda Guerra Mondiale, proposta dal team di sviluppo Infinity Ward con una forza struggente, cavalcando l'onda lunga di cinquant'anni di cinematografia bellica, da "Il Giorno più Lungo" a "Salvate il Soldato Ryan", dall'eccezionale serie televisiva "Band of Brothers" a "Il Nemico alle Porte". Proprio da quest'ultimo film è stata tratta l'impressionante sequenza introduttiva della parte del gioco dedicata all'Armata Rossa.

Si viene scaricati da una barca in una Stalingrado devastata dai combattimenti, senza armi, minacciati dai commissari politici che sparano su chi indietreggia, circondati dai fischi dei proiettili e dai boati delle bombe sganciate dagli Stuka e da quelli dei colpi dell'artiglieria che martella incessantemente la zona. Uno dei momenti più intensi di *Call of Duty*, capolavoro che travolge il giocatore come un fiume di emozioni, piombo e tritolo. La struttura è quella di uno sparatutto in prima persona la cui trama è articolata attraverso


Quando una bomba cadrà nelle vostre immediate vicinanze, la sensazione di stordimento annebbierà la vista e cancellerà l'udito.

tre filoni narrativi appartenenti ad altrettanti eserciti. Il primo ha come protagonista i paracadutisti USA della 101esima aviotrasportata, lanciati nella notte precedente il D-Day in pieno territorio occupato, come avanguardia dell'Operazione Overlord (il nome in codice dello sbarco in Normandia). Tra le azioni da compiere, la presa e la difesa di St. Mere Eglise e la distruzione delle batterie nemiche a Brecourt Manoir.

Nella seconda campagna, impersonerete uno dei soldati della 6th Airborne Troop inglese: inizialmente sarete impegnati nella celebre battaglia per la presa del ponte Pegasus, sempre nel corso delle operazioni legate allo sbarco, per poi dedicarvi ad altre missioni tra cui infiltrarsi su una nave tedesca. Infine, nel terzo filone, vestirete i panni di un soldato dell'Armate Rossa, partendo dalla battaglia di Stalingrado. Ciascuna di queste campagne avrà un livello di epilogo, di cui non vi parliamo per non rovinarvi la sorpresa. *Call of Duty*, in ogni caso, è un tuffo nella più terribile guerra del XX secolo, raccontata attraverso precise ricostruzioni storiche.

Nonostante non siano presenti elementi di gestione di squadra (come in *Rainbow Six 3: Raven Shield*, per esempio), *Call of Duty* è un gioco in cui è molto importante sapersi muovere insieme ai propri compagni di avventura. Gli altri soldati, infatti, prendono l'iniziativa, attaccano, difendono, danno degli ordini in modo da illustrare nuovi obiettivi. È solo agendo in maniera coordinata con i propri commilitoni che si può arrivare alla vittoria.

Atmosfera magistrale, armi ricostruite fedelmente, grafica di primo livello e un sonoro d'eccezione rendono *Call of Duty* una delle migliori ricostruzioni poligonali della Seconda Guerra Mondiale, ampiamente godibile sia in single player, sia in multiplayer. Il dovere chiama: è il momento di andare in azione!



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Call of Duty* è costituito da un processore a 700 MHz, 128 MB di RAM, una scheda 3D 32 MB con supporto T&L (GeForce – Radeon 7500 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9.0b, lettore CD-ROM 8x e 2 GB di spazio su disco fisso. I requisiti consigliati vedono una CPU a 1,4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 128 MB.
È supportato il gioco via Internet (TCP/IP) e in LAN (TCP/IP). Il gioco via Internet richiede un modem a 56 Kbps (o superiore). Il gioco in LAN prevede una scheda di rete. Ovviamente, una connessione ADSL è caldamente consigliata per ottenere il massimo delle prestazioni durante il gioco via Internet.
I sistemi operativi supportati sono Windows 98, ME, 2000, XP. Ricordiamo che, per giocare, è necessario che il CD 1 sia presente nel lettore.

Installazione di Call of Duty

Per installare *Call of Duty* sul vostro PC, inserite il CD 1 nel lettore e aspettate che l'Autorun faccia comparire sul desktop una finestra di dialogo. Se questo non dovesse accadere, esplorate il CD e fate doppio clic su **Launch.exe** per far apparire la stessa finestra (diversamente, potrete cliccare su **Setup.exe** per arrivare subito alla schermata in cui vi verrà richiesto il Codice del CD). Dal menu, selezionate **Installa** e attendete qualche secondo perché il procedimento abbia inizio. Innanzitutto, dovrete inserire il **Codice del CD** che trovate sulla copertina del CD 1 o del DVD. **Perché il codice risulti corretto le lettere devono essere maiuscole. Nel caso in cui il codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nel paragrafo qui a destra ne trovate uno provvisorio.** Una volta digitata la sequenza corretta, cliccate su **Ok** per proseguire. Comincerà la fase d'installazione vera e propria. Cliccate su **Avanti** e quindi su **Sì** per approvare il contratto di licenza, quindi ancora su **Avanti** per superare la schermata dei requisiti di sistema. A questo punto, dovrete scegliere la cartella in cui installare *Call of Duty*. Quella predefinita è **C:\Programmi\Call of Duty**; vi consigliamo di tenerla invariata, per rendere più semplice l'installazione di eventuali Mod, ma potete cambiarla cliccando su **Sfoglia**. Selezionate **Avanti** per proseguire. La schermata successiva vi permetterà di specificare il nome del gruppo di programmi in cui desiderate inserire il gioco. Vi consigliamo di mantenere quello predefinito, **Call of Duty**. Cliccate su **Avanti** per vedere un breve riepilogo delle cartelle selezionate e di nuovo su **Avanti** per iniziare il processo di copia dei file. A un certo punto, vi verrà chiesto di inserire il CD 2: fatelo e cliccate su **Ok** per proseguire. Inserite nuovamente il CD 1 quando necessario e cliccate su **Ok** per accedere alla fase finale dell'installazione. Selezionate **Avanti** quando vi verrà chiesto di creare un collegamento sul desktop.
A questo punto, dovrete decidere se installare o meno le **DirectX 9.0b**. Se il vostro computer non è aggiornato a una versione più recente delle librerie di Microsoft, spuntate l'apposita opzione e cliccate su **Avanti**. Una volta terminato il processo di copia, cliccate su **Fine** per terminare l'installazione.
Se vorrete, potrete leggere il **readme**.
Ora, vi verrà chiesto se desiderate installare **Xfire**, un programma che consente di ricercare gli utenti iscritti durante le partite via Internet. Cliccate su **Sì** se desiderate farlo. Selezionate la lingua (l'italiano non c'è, per cui vi suggeriamo l'inglese). Nella schermata della licenza, selezionate **I Agree** per proseguire, scegliete la cartella in cui intendete installarlo, quindi **Install** per avviare il processo. Al termine della copia dei file, spuntate le opzioni che v'interessano tra quelle offerte (vi consigliamo di NON selezionarne nessuna) e cliccate su **Next**. Nella schermata successiva, spuntate o meno la voce **Run Xfire now** per lanciare il programma subito.

Aggiornare Punkbuster

Con il gioco viene installato anche il client Punkbuster, che permette di regolamentare il gioco online. Nel caso voleste fare da server, potrebbero comparire dei fastidiosi messaggi di errore che vi comunicano che la versione da voi posseduta non è la più recente. Il programma dovrebbe aggiornarsi automaticamente, ma potrebbero esserci dei problemi a causa di eventuali firewall. Per ovviare a questo inconveniente, v'invitiamo a utilizzare il programma **pbsetup**, presente nel CD 3 o nel DVD (sezione **Mod > Materiale Aggiuntivo per Call of Duty** – directory **Varie**). Copiatelo nella cartella **C:\Programmi\Call of Duty\pb**, cliccateci sopra due volte per avviare e seguite le semplici istruzioni di avvio (potrebbe essere necessario eseguire il processo due volte). Una volta lanciato il programma, cliccate su **Add a game** e selezionate *Call of Duty*, quindi **Check for updates**. A questo punto Punkbuster scaricherà automaticamente gli aggiornamenti necessari.

Disinstallazione e correzione di Call of Duty

Per rimuovere completamente *Call of Duty* dal vostro PC, seguite il percorso **Start > Programmi > Call of Duty** e selezionate l'opzione **Disinstalla Call of Duty**. Cliccate su **Fine** nella finestra di dialogo che apparirà per iniziare il processo, che si concluderà automaticamente abbastanza in fretta. Tenete presente che molti dei file della cartella **C:\Programmi\Call of Duty** dovranno essere rimossi manualmente.
Se, invece, avete "pasticciato" troppo con i Mod e volete ripristinare *Call of Duty* senza reinstallarlo completamente, cliccate due volte sul file **Unwise** dal percorso **C:\Programmi\Call of Duty\Uninstall**. Selezionate **Correggi** tra le opzioni disponibili, proseguite con **Avanti** e con **Fine** per "riparare" il gioco.

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Call of Duty* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza cui il gioco non può funzionare.
Lo trovate sul retro della bustina del CD 1 o sulla custodia del DVD. Nel caso in cui il codice in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *Call of Duty* utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito, da inserire con le lettere in maiuscolo:

3G3U-GXEG-UGUY-WU44-6F83

Il codice, inoltre, è necessario anche per giocare in multiplayer. L'inserimento avverrà automaticamente, prendendo come riferimento quello che avrete digitato durante l'installazione (se ciò non dovesse avvenire, fatelo manualmente). **ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online**, serve solo per permettervi di divertirvi con *Call of Duty* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Manuale e tutorial

Il **Manuale** di *Call of Duty* in versione pdf viene copiato sul vostro hard disk durante il processo d'installazione. Per consultarlo, dovete seguire il percorso **Start > Programmi > Call of Duty > Guida a Call of Duty > Manuale**. Al fine di leggerlo è necessario installare il programma Acrobat Reader, che troverete sul CD 3 o sul DVD di GMC nella sezione **Utility**. Il manuale, come il gioco, è completamente in italiano ed è presente in formato pdf anche sul CD 3 o sul DVD nella sezione **Mod > Materiale Aggiuntivo per Call of Duty**.
Il **Tutorial**, invece, è molto rapido e consiste in un percorso d'addestramento da completare nel primo livello del gioco in single player, cui si accede cliccando su **Nuova Partita** nel menu principale.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Call of Duty* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

In punta di tasto

Di seguito riportiamo i semplici comandi da tastiera di *Coll of Duty*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. Questi sono i predefiniti, ma potete sempre modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale e **Opzioni Multigiocatore** nel caso del gioco online.

Mouse

Tasto sinistro – fuoco
Tasto destro – mira di precisione
Rotellina – cambia arma
Movimento – sposta mirino

Single player

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Q – sporgersi a sinistra
E – sporgersi a destra
F – utilizza (vale per diversi oggetti)
Spazio – saltare o alzarsi
C – accucciarsi
R – ricaricare
CTRL – sdraiarsi
F5 – salvataggio veloce
F9 – caricamento veloce
Maiusc – attacco corpo a corpo
1 – arma primaria
2 – arma secondaria
3 – pistola (o arma omologa)
4 – granate
TAB – visualizza obiettivi
M – modifica rateo di fuoco
**** – apri console (opzione da abilitare in **Opzioni > Salva/Interazione**)

Multiplayer

F1 – votare sì per votazione in corso
F2 – votare no per la votazione in corso
T – chat
V – comandi
F12 – cattura schermata

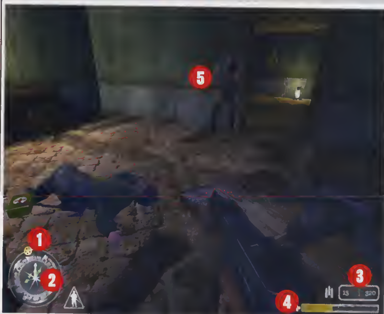
L'avvio del gioco

Una volta installato *Coll of Duty*, noterete che sul vostro desktop (e anche nel menu **Start > Programmi > Call of Duty**) compariranno due differenti icone di avvio. Il loro significato è abbastanza evidente. Con **Call of Duty Giocatore Singoio** avvierete il gioco in single player, con **Call of Duty Multigiocatore** quello via Interet o in LAN. Ricordate che, comunque, sarà possibile passare dall'uno all'altro anche nella stessa sessione di gioco, cliccando sull'apposita opzione dal menu principale. Esiste anche la facoltà di far partire il gioco in **modalità sicura**. Si tratta di una funzione che riduce la risoluzione video al minimo, in modo da risolvere eventuali problemi.

Una guerra sempre più difficile

Coll of Duty può essere giocato con quattro livelli di difficoltà: Recluta, Soldato, Esperto, Veterano. Con l'aumentare della difficoltà, l'Intelligenza Artificiale dei nemici migliora, rendendoli più rapidi nelle decisioni e più precisi nella mira. Non solo: il danno inferto dai proiettili diventa sempre maggiore, per cui si può essere uccisi anche con un paio di colpi. Infine, i medkit diventano sempre più rari. Per questo, nonostante la struttura dei livelli rimanga invariata, *Coll of Duty* si dimostra un'esperienza nuova e sempre più drammatica, con l'aumentare della difficoltà.

L'interfaccia del dovere



L'interfaccia di gioco di *Coll of Duty* riassume tutte le informazioni essenziali per combattere al meglio:

1 - La stella indica il vostro prossimo obiettivo.
2 - Le freccine verdi segnalano i vostri compagni di squadra. Cercate di stare uniti.
3 - Il primo numero indica i colpi nel caricatore, il secondo quello delle munizioni rimaste.
4 - Il livello di salute può essere ristabilito grazie ai medkit come quello che vedete a sinistra.
5 - I commilitoni prendono parte attiva allo scontro, suggerendo movimenti, sparando e adempiendo a vari compiti.

Consigli generali

Call of Duty è un gioco abbastanza semplice nella sua struttura, motivo per cui gli appassionati degli sparatutto in prima persona non si troveranno particolarmente in difficoltà nel muoversi all'interno dei campi di battaglia. Superare indenni tutti i livelli, però, non sarà per niente facile. Per cominciare bene, date una rapida lettura ai nostri consigli.

Seguire la stella: In *Call of Duty* gli obiettivi devono essere completati l'uno dopo l'altro e non accederete a uno successivo finché non avrete completato quello in corso. Per cui, lasciate perdere l'esplorazione. Cercate piuttosto di procedere sempre in direzione della stella presente sulla bussola, che indica il vostro obiettivo attuale. Una volta giunti in zona, a volte troverete dei commilitoni che vi spiegheranno il da farsi.

Compagni d'arme: Nonostante non esista la possibilità d'impartire dei veri ordini di squadra (come in *Rainbow Six 3: Raven Shield*, per esempio), in *Call of Duty* ci si muove praticamente sempre in gruppo. Cercate di stare insieme ai vostri commilitoni, imparate a coprirli e a farvi coprire in modo da trarre reciproco vantaggio dall'essere uniti. Nelle fasi più concitate, seguire gli altri è un buon modo per non perdere l'orientamento. Fate anche attenzione a non ucciderli per errore: sarebbe il game over.

Occhio al mirino: Per un motivo molto semplice: quando mirate contro un vostro compagno, diventa rosso e compaiono il nome e il grado del soldato in questione. Allenate i riflessi e imparate a NON sparare in queste circostanze.

Su, giù, accucciato: Sono le posizioni che potete assumere durante il gioco. La più frequente è quella accucciata, che vi consente di muovervi con una certa velocità, ma senza offrire un bersaglio pieno al nemico. Quella in piedi utilizzatela in condizioni di grande sicurezza o quando vi serve muovervi molto velocemente. Sdraiatevi, invece, quando siete in grande pericolo e non ci sono ripari utili nelle vicinanze.

Caccia al kit medico: Il volume di fuoco che dovrete sopportare sarà a volte mostruoso, al punto che procedere senza subire danni sarà quasi impossibile. Vi verranno in soccorso i kit medici, sparsi un po' ovunque per tutto il livello. Mano a mano che proseguirete, saranno sempre di meno, per cui imparate a gestirli al meglio, tralasciando di raccoglierli in certe situazioni per utilizzarli in seguito quando ne avrete davvero bisogno.

Risparmiare le munizioni: Cercate di capire come e quanto sparare, dato che in alcuni casi potreste trovarvi davvero a corto di proiettili. In situazioni estreme, ricordate che è possibile raccogliere le armi del nemico e imbracciarle.

Le postazioni fisse: Ce ne sono diverse in ogni livello, dalle semplici mitragliatrici ai cannoni anticarro. Dato che queste postazioni hanno munizioni infinite, vi consigliamo di utilizzarle il più possibile. In alcuni casi sarà necessario sfruttarle per eliminare un determinato bersaglio (tank, aerei, eccetera).

Quando puntate un vostro commilitone, il mirino diventa rosso. Non sparate!

Muoversi insieme al resto della propria squadra è importante in tutte le fasi del gioco.

Quando potete, cercate di utilizzare le postazioni fisse, che hanno munizioni infinite.

Le granate sono un ottimo modo per fare fuori i nemici quando sono radunati in gruppo.

I kit medici sono essenziali per arrivare al completamento di tutti i livelli.

Salvare e caricare

In *Call of Duty* è possibile salvare e caricare una partita in qualsiasi momento. Per farlo ci sono due modi. Il primo, più rapido, consiste nell'utilizzare il salvataggio e il caricamento rapido (**F5** e **F9**, se non avete modificato i comandi da tastiera). Basta premere i rispettivi tasti per salvare e caricare senza uscire dal gioco. Se, invece, volete archiviare una partita oppure caricare un salvataggio specifico, premete **Esc** e quindi selezionate **Salva/Carica partita** dal menu principale.

I livelli con i mezzi

In alcuni livelli, non vi muoverete a piedi, ma a bordo di mezzi. In genere, sarete "ospiti" di camion o auto guidate dai vostri commilitoni, e vi dovrete limitare a sparare ai nemici con le armi a disposizione. Nei livelli finali della campagna sovietica, però, dovrete mettervi personalmente alla guida di un carro armato. Pilotarlo è abbastanza semplice: i tasti **A** e **D** ruotano la torretta a sinistra e a destra, **W** e **S** gestiscono marcia e retromarcia, mentre con **Spazio** si allinea l'intero tank con la direzione in cui è puntato il cannone. Il mouse gestisce la mira e il tasto sinistro è utilizzato per sparare. La mitragliatrice, semplicemente, è automatica.

Tenete d'occhio la sagoma in basso a sinistra per capire in che modo sono orientati la torretta e il resto del carro armato.

Gli archi rossi attorno al mirino indicano da che parte vi stanno colpendo.

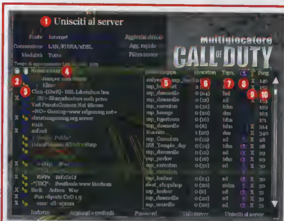
Il multiplayer

Call of Duty permette un'esperienza di gioco in multiplayer eccezionale, grazie ai tantissimi server che sono tuttora attivi, tra cui anche quelli di GMC, come descritto nel paragrafo **Gioca sui server di GMC**, e alla possibilità di contare sui Mod realizzati dagli appassionati. Abbiamo cercato e raccolto i migliori tra questi ultimi e li abbiamo inseriti all'interno del CD 3 o del DVD di GMC. Nel CD 3, per motivi di spazio, troverete una selezione di quelli contenuti nel DVD (ben 1 GB!). Per divertirvi in multiplayer, avviate *COD* cliccando sull'icona **Call of Duty Multigiocatore**. In questo modo, vi troverete davanti alle opzioni del menu iniziale. Ricordiamo che, prima di cominciare a giocare, è consigliabile cambiare il proprio nome (**Schermata principale del multigiocatore > Opzioni multigiocatore > Nome giocatore**).

Partecipa a una partita

In questa sezione potete trovare tutte le partite in corso. Per prima cosa, controllate le opzioni nella finestra in alto a sinistra, così da selezionare quelle desiderate. Per modificarle basta cliccare sulle varie voci.

- **Fonte:** Potete scegliere tra **Locale** (ossia tutte le partite presenti su una rete aziendale o domestica), **Internet** (quelle sui server) oppure **Preferiti**, dove avrete salvato le opzioni che ritenete più interessanti. A tale scopo, cliccate su **Nuovo Preferito** e inserite il nome e l'indirizzo IP della partita che volete aggiungere, oppure visualizzate l'elenco dei server, selezionatene uno e cliccate su **Aggiungi a Preferiti** in basso.
- **Connessione:** Qui potrete indicare la velocità della vostra connessione a Internet.
- **Modalità:** Sarete in grado di decidere se ricercare tutte le partite o solo quelle di un certo tipo tra Centri di comando, Deathmatch a squadre, Cerca e distruggi, Recupero, Dietro le linee nemiche e Deathmatch (entriamo nel dettaglio nel paragrafo **Le Partite in Multiplayer**)
- **Aggiorna elenco e Agg. Rapido:** Aggiorna l'elenco dei server.
- **Filtro server:** Permette di configurare diversi parametri per la ricerca dei server, in modo da scegliere prima quelli più interessanti.



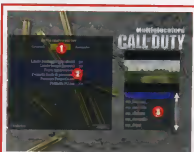
1 - In questa finestra potrete modificare le opzioni di ricerca dei server.
2 - Il lucchetto spuntato indica che è necessaria una password di accesso.
3 - Indica se il tipo di server è dedicato a Windows (WD) o a Linux (LD).
4 - Qui trovate il nome del server.
5 - Il nome della mappa in cui è ambientata la partita.
6 - Il primo numero indica il numero dei giocatori presenti, quello tra parentesi quello massimo.
7 - Il tipo di partita che si sta giocando sul server.
8 - Se è presente il simbolo divieto, il server in questione richiede Punkbuster.
9 - Il martello indica che il server in questione supporta un certo Mod.
10 - Il ping è fondamentale: più è basso più la risposta ai comandi sarà immediata.

Avvia nuovo server

In questo menu potrete configurare tutte le opzioni per fare voi stessi da server e ospitare una partita. Le schermate principali sono tre. Vediamo le opzioni principali:

- **Generali:** le impostazioni valide per qualsiasi tipo di partita.
- **Modalità:** il tipo di partita che desiderate creare.
- **Nome server:** il nome della partita.
- **Dedicato:** potete scegliere se sarà un server LAN, Internet o non specificarlo.
- **Puro:** solo giocatori con versioni non modificate del gioco.
- **Ping minimo e massimo:** i valori di ping che devono avere i giocatori per partecipare.
- **Frequenza massima:** la frequenza di banda massima disponibile per i giocatori che si connetteranno.
- **Password:** se desiderate inserire una password.
- **Punkbuster:** impostate su Sì se volete che il vostro server sia protetto dal tool anticheat Punkbuster.

- **Modalità:** le opzioni specifiche per ciascuna modalità.
- **Limite punteggio:** il punteggio da raggiungere.
- **Limite tempo:** il tempo al termine del quale la partita sarà finita.
- **Limite turni:** il numero di turni (quando necessario).
- **Lunghezza turno:** la durata di ciascun turno (quando necessario).
- **Periodo d'immortalità:** per quanto tempo si rimane immortali dopo essere resuscitati.
- **Indicatori amici:** i compagni di squadra sono evidenziati da un'icona sulla testa.
- **Fuoco amico:** selezionando Sì diventa possibile essere colpiti da un alleato.
- **Autobilanciamento squadre:** se attivato, bilancia le squadre in modo tale che siano equilibrate dopo ogni uccisione.
- **Permetti fucili di precisione, panzerfaust, FG42:** attivate i vari tipi di armi speciali che desiderate siano utilizzabili.
- **Indicatore trasporto:** se attivato, fa comparire un'icona sopra il giocatore che possiede l'oggetto che si sta trasportando da un campo all'altro.



1 - Scorrete qui i tre menu principali delle opzioni.
2 - Le opzioni della Modalità cambiano secondo il tipo di partita scelto.
3 - Esistono diverse mappe da scegliere, e molte di più ne potrete aggiungere grazie a GMC.

- **Avanzate:** controlla altri tipi di opzioni, soprattutto per quanto riguarda le votazioni.
- **Visuale morte:** mostra la schermata di opzioni ogni volta che si muore.
- **Permetti votazione:** attiva o disattiva le votazioni al termine del match.
- **Abilita voto per...:** varie voci per cui è possibile votare, da attivare o disattivare.

Sulla destra della schermata di setup del server si trova l'elenco delle mappe disponibili. Fatelo scorrere per decidere quale utilizzare per la vostra partita.



Nella "visuale morte", in basso potete notare il tempo di rigenerazione (più in grande) e subito sotto quello che manca al termine.

Le partite in multiplayer

Diamo uno sguardo ai vari tipi di partita possibili via Internet o in LAN. Tra parentesi abbiamo riportato la sigla con cui sono indicati nell'elenco dei server:


Durante le partite in multiplayer, appaiono sullo schermo indicazioni relative allo svolgimento del match.

Centri di comando (hq): le due squadre si contendono il possesso di alcuni centri di comando sparsi per la mappa. Lo scopo è di sottrarli all'avversario e di difendere quelli di cui si è in possesso.
Deathmatch a squadre (tdm): le due fazioni si affrontano coordinando le azioni tra i membri dello stesso esercito, in modo da riuscire a eliminare quanti più elementi possibile dell'altra squadra.
Deathmatch (dm): il classico "tutti contro tutti". Vince chi, al termine della partita, ha ucciso il maggior numero di avversari, oppure chi raggiunge per primo un punteggio prestabilito.
Cerca e distruggi (sd): si gioca a turni, difendendo e attaccando, di volta in volta, delle postazioni. Chi difende prende punti per il tempo in cui riesce a mantenere inviolati gli obiettivi, chi attacca per ogni postazione conquistata.
Recupero (re): una specie di Cattura la Bandiera a turni, in cui ciascuna squadra deve recuperare dei documenti dal territorio avversario e riportarli nel proprio quartier generale. Chi ci riesce totalizza dei punti.
Dietro le linee nemiche (bel): un gruppo di soldati alleati si trova accerchiato e in inferiorità numerica nel bel mezzo dell'esercito nemico. Lo scopo è quello di difendersi il più strenuamente possibile e di eliminare i soldati avversari.

Gioca sui server di GMC!

Sebbene sia ampiamente godibile in single player, *Call of Duty* è un grandissimo gioco anche in multiplayer. Per questo, GMC ha deciso di dedicare ben quattro server alle partite in multiplayer. Uno sarà provvisto delle mappe originali del gioco, uno di quelle contenute nella sezione **Best** delle mappe aggiuntive presenti sul **CD 3** o sul **DVD**, uno sarà dedicato al Mod **SWAT** e uno al Mod **Revolt** (entrambi solo su DVD). Per installare questo materiale, fate riferimento ai paragrafi contenuti nella sezione **Contenuti extra da non perdere** di questa guida.
Per accedere ai server di GMC, questi sono i dati di riferimento:

1. [GMC] - COD ORIGINAL **213.140.8.217:28960**
2. [GMC] - COD BEST **213.140.8.218:28960**
3. [GMC] - COD SWAT **213.140.8.217:28970**
4. [GMC] - COD REVOLT **213.140.8.218:28970**

Potete individuarli cercando il nome oppure inserendo l'indirizzo IP.

Contenuti extra da non perdere

La comunità di *Call of Duty* è una delle più attive e fiorenti, e ha realizzato numerosi contenuti aggiuntivi come mappe e Mod. GMC ha cercato per voi i migliori e li ha inclusi nel CD 3 o nel DVD allegati questo mese (sezione **Mod > Materiale Aggiuntivo per Call of Duty**) alle rispettive edizioni della rivista. Per motivi di spazio il CD contiene una selezione degli extra. Di seguito troverete descritti i contenuti più ghiotti, in cosa consistono e come vanno istallati. L'icona indica che quell'extra è presente anche sul CD 3. Per tutti gli altri, vi rimandiamo ai file Leggimi (readme) contenuti in ogni cartella. Attenzione: i contenuti extra non ufficiali non hanno la stessa stabilità di quelli ufficiali, per cui, nonostante la redazione abbia effettuato tutti i test, potrebbero comunque verificarsi dei malfunzionamenti con alcuni Mod. In caso di problemi, correggete l'installazione di *Call of Duty* come riportato nel paragrafo **Disinstallazione e correzione di *Call of Duty***.

Single player

i Mod per il gioco single player funzionano solo uno alla volta, a differenza di quelli per il multiplayer. Di conseguenza, installateli e disinstallateli a turno.

PVT Blackhawk CoD

Caratteristiche: sonoro cambiato e skin di alcune armi ritoccate.
Installazione: decomprimete il file **pvt_blackhawk_cod_mod**. Dalla cartella omonima che otterrete, copiate il file **zzzzz_Pvt_Blackhawk.pk3** direttamente in **C:\Programmi\Call of Duty\Main**. Ricordate che, affinché il Mod funzioni, non ce ne devono essere altri presenti nella cartella. Per rimuoverlo, cancellate il file.

Fusion Pack

Caratteristiche: modifica le skin di alcune armi e dei parà americani, aggiunge una mappa extra per il multi, musiche, effetti sonori e schermate di caricamento.
Installazione: aprite la cartella **Fusion Pack**, cliccate due volte sul file **Fusion Pack CoD v1.0** per far partire il tool d'installazione. Cliccate su **Next** e specificate quale tipo di utente volete che acceda a questa applicazione. Selezionate ancora **Next** e quindi la cartella d'installazione del Mod (dovrebbe venire riconosciuta automaticamente quella di *CoD*, ma se ciò non avvenisse selezionatela cliccando su **Browse**). Selezionate un menu sotto cui far apparire le opzioni del Mod, quindi cliccate su **Next** per cominciare il processo di copia. Cliccate su finish per terminarlo. Per disinstallare il Mod, cliccate nuovamente sul file **Fusion Pack CoD v1.0** e selezionate **Remove** nel menu.

Heat of Battle Single Play

Caratteristiche: un Mod che modifica alcune skin e armi. Non funziona con il training camp del primo livello, per cui non utilizzatelo.
Installazione: decomprimete il file **hobsingleplayalfa**. Dalla cartella omonima che otterrete, copiate il file **zzzz-hob_singleplayAlfa.pk3** direttamente in **C:\Programmi\Call of Duty\Main**. Ricordate che, affinché il Mod funzioni, non ce ne devono essere altri presenti nella cartella. Per rimuoverlo, cancellate semplicemente il file.

Beyond the Call of Duty

Caratteristiche: un Mod per il gioco single player che modifica alcune skin, il sonoro e il modo in cui viene visualizzato il sangue. Funziona anche in multiplayer.
Installazione: aprite la cartella **Btcod18** e cliccate due volte sul file **Setup** per avviare il processo. Cliccate su **Next**, accettate la licenza e selezionate la cartella in cui desiderate installare il Mod (**C:\Programmi\Call of Duty**), spuntate le opzioni che v'interessano quindi cliccate su **Install** per copiare i file. Selezionate **Finish** per terminare. Potete rimuovere questo Mod selezionando **Uninstall** dall'apposito menu presente in **Programmi**. Per sicurezza, fate partire il Mod dal menu **Programmi** e non dall'icona sul desktop.

CAMBIARE LA PELLE

Le skin, che cambiano parte delle armi e delle uniformi, si trovano in **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Call of Duty\Materiale aggiuntivo\Varie\Skin**. Per installarne una, scompattare il file e copiate il contenuto in **C:\Programmi\Call of Duty\Main**. Per rimuoverla, cancellate il rispettivo file.



segue ->

Contenuti extra da non perdere (continua)

Multiplayer

Per il multiplayer abbiamo inserito i Mod più consistenti e utilizzati nei server di tutto il mondo. Tenete presente che la comunità è sempre attiva, per cui è possibile che ne escano di nuovi. A differenza di quelli per il single player, i Mod per il multiplayer possono essere installati anche contemporaneamente. Nella pagina iniziale del menu multigiocatore, selezionando **Mod**, potrete decidere quale utilizzare di volta in volta. **Attenzione!** Ben quattro server di GMC sono dedicati alle partite con i Mod ***Revolt***, ***SWAT*** (entrambi stupendi) con le mappe **Best** e con quelle standard del gioco. Collegatevi al forum di **www.gamesradar.it** per sapere quando prendere parte a eventi organizzati dalla redazione.

Revolt

Caratteristiche: uno stupendo Mod che permette di giocare nelle infuocate città del Medio Oriente (Sadr City, Ramadi, eccetera) con armi e soldati protagonisti delle guerre contemporanee.
Installazione: cliccate due volte sul file **revolt_1x**, quindi selezionate per due volte **Next** per proseguire. Stabilite la cartella in cui desiderate installare il Mod (vi verrà chiesto di crearla, se non esiste), quindi cliccate su **Next** e poi su **Start** per avviare l'installazione (che occupa 220 MB).
Per rimuoverlo, avviate il file **uninstall** nella cartella d'installazione di **Revolt**.

Swat

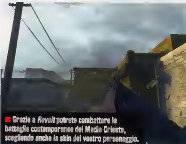
Caratteristiche: trasforma *Call of Duty* in un gioco che ha come protagonisti gli SWAT, la polizia speciale americana. Oltre a modificare armi, sonoro e grafica, introduce anche alcune modalità di gioco specifiche, come Vip e Hitman (spiegate nel readme del Mod).
Installazione: copiate il contenuto della cartella **Swatfinal** in **C:\Programmi\Call of Duty**. Il Mod occupa circa 305 MB. Per rimuoverlo, cancellate la cartella dal PC.

Mappe extra

Oltre ai Mod, esistono anche tantissime mappe aggiuntive realizzate dagli appassionati, utili esclusivamente per il gioco in multiplayer. Abbiamo inserito due raccolte eccezionali per un totale di circa 80 mappe extra.
Le abbiamo divise in **Best** (dove abbiamo incluso le migliori) ed **Extra** (tutte le altre, presenti solo nel DVD). Ricordiamo che tutte le mappe **Best** possono essere giocate sui server di GMC (leggete come nel paragrafo **Gioca sui server di GMC!**).

Best: copiate tutte le mappe in **C:\Programmi\Call of Duty\Main**.
Sono le mappe migliori, per le quali GMC ha istituito dei server dedicati (vd. il paragrafo **Gioca sui server di GMC**).

Extra: copiate tutte le mappe presenti in **C:\Programmi\Call of Duty\Main**.


Grazie a *Revolt* potrete combattere le battaglie contemporanee del Medio Oriente, scegliendo anche la skin del vostro personaggio.


In *SWAT* troverete tantissime mappe per il multiplayer, con armi moderne e una grafica delle icone completamente rivista.

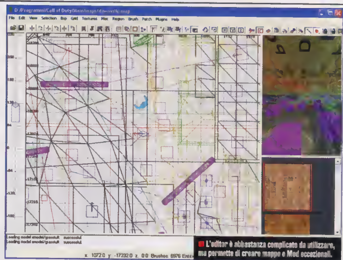

Imparate a riconoscere i vostri compagni dalle uniformi o dalle icone poste sopra la loro testa.

Un consiglio!

Una volta applicati tutti i Mod e installati i Map Pack, la vostra cartella **C:\Programmi\Call of Duty\Main** si riempirà e sarà molto difficile capire cosa poi si possa cancellare e cosa no. Il nostro consiglio? Se avete spazio, tenete sull'hard disk una copia dei file che avete copiato, in modo da sapere sempre cosa rimuovere.

Realizzare Mod e mappe

Call of Duty è dotato di un potente editor con cui realizzare contenuti extra come quelli inseriti sul CD 3 o sul DVD di GMC. Per installarlo sul vostro PC dovete inserire il CD 1 ed esplorarlo. Aprite la cartella **Extra\CoDTools** e cliccate due volte sul file **CoDTools** per avviare il processo. Selezionate **Next**, quindi **I agree** e **Next**, fino a stabilire la cartella in cui intendete posizionare il programma: deve essere la stessa del gioco, (**C:\Programmi\Call of Duty** è quella predefinita). Cliccate due volte su **Next** per avviare la copia, quindi decidete se creare un'icona sul desktop per l'avvio. Selezionate **Finish** per completare il processo. Per avviare l'editor, seguite il percorso **Start > Programmi > Call of Duty Map & Mod Tools > CoD Radiant**. Il suo utilizzo è abbastanza complesso. Se desiderate muovere i primi passi per imparare a sfruttarlo, fate riferimento alla guida in pdf tratta da GMC di marzo 2006 e inserita nel CD 3 o nel DVD (cartella **Crea una mappa con GMC**, nella sezione **Mod > Materiale Aggiuntivo per Call of Duty**), oltre che alle pagine 134 e 135 del Next Level di questo mese.


L'editor è abbastanza complicato da utilizzare, ma permette di creare mappe e Mod eccezionali.

SCOOP
prima occhiata

UN MONDO FANTASTICO

10Tacle Studios Slovakia è fermamente intenzionata a conferire a *Elveon* un taglio molto cinematografico, sia per quanto riguarda la spettacolarità dei combattimenti, sia per la qualità della grafica. In questo senso, il motore utilizzato è l'Unreal Engine 3 e ciò significa che vedrete in azione effetti quali profondità di campo e illuminazione di tipo HDR, sfruttati in modo da creare atmosfere fantasy ricche di magia. Le ombre, per esempio, saranno di tipo soft, cioè con contorni sfumati più verosimili di quelli che si è abituati a vedere in un videogioco. Tanta grazia richiederà una scheda 3D dotata di supporto per lo shader model 3, come una GeForce 6800 GT o una Radeon X1600.

ELVEON

Duelli d'onore, paradisi perduti, lotte mai sopite tra divinità: arrivano gli Elfi come non si erano mai visti!

- **SVILUPPATORE** 10Tacle Studios Slovakia
- **GENERE** Azione/GdR
- **CASA** 10Tacle Studios AG
- **INTERNET** www2.elveon.net/

ELVEON VI FARÀ ASSAPORARE L'ETÀ D'ORO DELLA STIRPE ELFICA PERCHÉ:

- Duellerete contro avversari soprannaturali.
- Potrete scegliere tra 100 armi divise in 4 classi.
- La I.A. dei nemici si adatterà al vostro stile di combattimento.
- Dovrete affrontare un'impresa degna di una divinità.

NELLA letteratura fantasy, si è abituati a vedere gli Elfi come una razza in lento, ma inesorabile declino. Il loro splendore è ancora tale da farne una delle più affascinanti tra le stirpi fatate, ma il fulgore dell'età d'oro è trascorso da tempo.

Per conoscere le grandi imprese di questo popolo, bisogna leggere "Il Silmarillion" del maestro J.R.R. Tolkien, una specie di "Bibbia" della Terra di Mezzo. Sull'orizzonte dei videogiochi si prospetta, però, un'alternativa. *Elveon*, in fase di sviluppo presso gli studi di Bratislava di 10Tacle Studios, promette di portare sui monitor del PC un eroe elfico impegnato in un'ordalia dal sapore mitico, durante il periodo di piena maturità degli "orecchie a punta".

Come nelle antiche saghe, il personaggio di cui vestirete i panni apparterrà a una élite guerriera e dovrà affrontare un cammino di sfide e duelli, segnando l'intera storia di Naon (il mondo in cui sarà ambientato *Elveon*). Splendore, infatti, non significherà pace e le discendenze degli Elfi saranno divise da faide e ostilità, oltre a essere differenti per filosofie di vita, credenze religiose e persino per l'aspetto. Tali peculiarità si rifletteranno negli stili di combattimento e nelle armi privilegiate: per esempio, gli Aegan, grandi costruttori di città e signori di un vasto impero, saranno maestri nell'uso della lancia da battaglia; i Parthan, invece, cultori degli antichi Draghi,

"IL PERSONAGGIO SI PLASMERÀ CON LA SCELTA DELL'ARMA E DELLA FILOSOFIA DI COMBATTIMENTO"

saranno famosi per l'abilità nel forgiare armi e corazze e favoriranno l'uso della spada. In *Elveon* saranno contemplate la bellezza di 100 armi differenti, divise in quattro classi, tra corpo a corpo e da lancio.

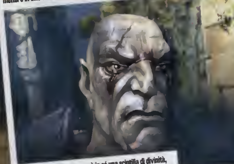
Nella scelta dello strumento d'offesa e della filosofia di combattimento, il giocatore plasmerà il proprio personaggio e, nel corso della trama, si troverà a migliorarne l'equipaggiamento grazie a dei poteri divini. Gli sviluppatori assicurano che, nei duelli, l'Intelligenza Artificiale degli avversari cercherà di adattare il proprio stile a quello del vostro campione e grande cura verrà riposta nella realizzazione di un sistema di collisioni che calcolerà gli impatti reali tra le armi e i corpi degli sfidanti (considerando anche i relativi pesi), il tutto senza animazioni predefinite.

Pur se l'attenzione sarà puntata sull'azione in terza persona e sulle tattiche di combattimento, la leggenda che vi troverete a vivere verrà divisa in parti legate all'evoluzione della storia e in altre in cui ci sarà libertà di decisione. Lo stile adottato dagli sviluppatori di *Elveon* sarà fortemente cinematografico e sembrano assicurate inquadrature drammatiche, sequenze interattive ed effetti speciali. La perduta Nimathar – la città in cui elfi e divinità vivevano in armonia – sarà la meta finale, cui giungerà solo l'eroe che resterà in piedi fino all'ultimo duello! GIOCHI COMPUTER


Il sistema di evoluzione del personaggio consentirà di sviluppare uno stile di combattimento originale.


Elveon contemplerà anche l'uso di armi da lancio e di tattiche che coinvolgano degli alleati controllati dal PC.


I duelli dureranno parecchi minuti, permettendo di mettere in atto strategie d'attacco molto elaborate.


La razza elfica conserverà in sé una scintilla di divinità, ma anche un'eredità ben più inquietante: quella dei Draghi!

DATA DI USCITA
MAGGIO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** 10Tacle Studios Slovakia
- **Provenienza:** Bratislava (Repubblica Slovacca)
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** 10Tacle possiede ben sei studi di sviluppo, tra cui quello situato in Slovacchia. Il nucleo principale del team di Bratislava si è costituito all'inizio del 2002 proprio per lavorare attorno all'idea base di *Elveon*, che ha preso la sua forma definitiva nel 2004.
- **Li conosciamo per:** Al momento, *Elveon* ha monopolizzato gli sforzi di 10Tacle Studios Slovakia.

ATTENDERE PREGO!
I duelli d'onore degli Elfi dovrebbero cominciare a maggio del prossimo anno.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIA CLASSICA

La Forza scorre potente in questi... Mattoncini!

SVILUPPATORE TT Games **GENERE** Azione/Piattaforme
CASA LucasArts **INTERNET** www.lucasarts.com/games/legostarwarsii

JEDI LEGO!

La Forza sembra essere in grado di tenere unita anche una galassia fatta di LEGO. Grazie a essa, infatti, i piccoli jedi di *LEGO Star Wars II* riusciranno a scomporre determinate strutture, per poi ricostituirle in oggetti nuovi e utili ai fini dell'azione. Ma lo "smontare e rimontare" non si fermerà qui. Tramite un apposito editor, i giocatori saranno in grado di combinare gli elementi di diversi personaggi, così da ottenere dei nuovi esilaranti eroi.

LEGO STAR WARS II USERÀ LA FORZA PERCHÉ:

- È pieno di segreti, sotto-giochi e rompicapi.
- È "Star Wars" incrociato con il mondo della LEGO.
- Presenta in chiave divertente tutte le scene dei film.
- Le sezioni a bordo dei veicoli saranno più libere.

DATA DI USCITA
SETTEMBRE 2006

LA collaborazione tra la galassia di "Star Wars" e il mondo dei mattoncini da costruzione LEGO sta diventando sempre più proficua e stimolante per i videogiocatori.

Dopo il primo capitolo della serie *LEGO Star Wars*, divertente e amato dal pubblico, *LEGO Star Wars II* si preannuncia migliore sotto molti punti di vista. *La Trilogia Classica* sarà, come nel caso del predecessore, un titolo d'azione e piattaforme con rompicapi e sotto-giochi. Lo spirito è proprio quello delle pellicole cinematografiche originali, ma con un particolare accento sull'umorismo e l'ironia. A ciò si aggiunga il fatto che i giochi della serie *LEGO* sono pensati, generalmente, con in mente il pubblico dei più giovani e i programmatori vogliono spingerli a esplorare e sperimentare soluzioni alternative. Di conseguenza, non servirà essere fan della prima ora per amare questo gioco: tutti potranno appassionarsi alla trama, indipendentemente dal fatto di conoscere a memoria le battute degli episodi originali di "Guerre Stellari".

LEGO Star Wars II sarà molto dettagliato, pieno di segreti e parti nascoste da scoprire: numerosi rompicapi potranno essere risolti con approcci diversi e alcuni necessiteranno

"IL TITOLO È PIENO DI SEGRETI, PARTI NASCOSTE, ROMPICAPI E SOTTO-GIOCHI"

dell'utilizzo di più personaggi contemporaneamente e richiederanno l'impiego di un "pensiero laterale". Non vanno dimenticate, poi, le sequenze filmate che riprodurranno le scene più importanti della prima trilogia e l'introduzione di diversi nuovi tipi di veicoli. Quelli di noi che, invece, sono cresciuti insieme al mito di "Star Wars", potranno gustare la reinterpretazione di una storia che è stata presentata mille volte in tanti titoli differenti.

Da Endor a Tatooine, la LEGO ha impresso il suo marchio e il suo stile, come nel caso della battaglia per la distruzione della Morte Nera, che verrà presentata dal punto di vista di qualcuno che cammini sulla superficie dell'immensa stazione spaziale. E poi, Ian Solo che spara a Greedo, il Millennium Falcon che sfreccia in un cielo di LEGO, e così via. Tra l'altro, i veicoli non saranno più limitati nei loro movimenti, al contrario, permetteranno di spostarsi liberamente e di superare ostacoli altrimenti insormontabili.

Con un po' di aiuto da parte della Forza, a settembre ci attendono ore e ore di sano divertimento nella galassia di George Lucas e LEGO, da soli o in due, sfruttando la modalità cooperativa. GIOCHI COMPUTER

Meravigliosi caccia X-Wing dell'Alleanza Ribelle sfrecceranno impavidi in pericolosi campi di asteroidi.

Su Tatooine, pianeta desertico, l'utilizzo di grossi sauri mansueti come i Dewback sarà l'ideale per spostarsi tra le dune.

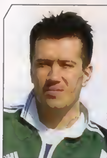
Si potranno sfruttare le abilità di asso di Ian Solo e Lando Calrissian, ai comandi del Millennium Falcon.

Ian Solo con la testa del cacciatore di taglie Greedo e una spada laser: un prodigio di personalizzazione degli eroi in LEGO.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** TT Games
- **Provenienza:** Beaconsfield, Inghilterra
- **Nati nel:** 2006
- **Storia:** TT Games è specializzata nella creazione di videogiochi per il pubblico di utenti più giovani. Gli sviluppatori di questo gruppo hanno già lavorato con la LEGO in passato e sono dei fan della trilogia cinematografica di "Star Wars" e dei famosi mattoncini.
- **Li conosciamo per:** *Bionicle Heroes*, *LEGO Bricks*, *LEGO Star Wars*.

ATTENDERE PREGO!
Per far esplodere la Morte Nera in un milione di mattoncini LEGO, dovremo aspettare settembre.



Pensavamo che i mesi estivi sarebbero stati avari di news e annunci eclatanti, invece eccoci qui, a notte inoltrata, chini sulle tastiere e col naso incollato al monitor, decidendo chi sta dentro e chi sta fuori. Dentro di sicuro ci sta il nostro titolo di prima pagina, *The Outsider*. Si parla del 2008 ragazzi, capite quanto siamo avanti?

GMC NEWS

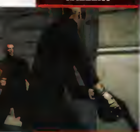
Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Azione/Avventura

THE OUTSIDER

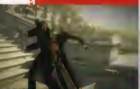
La prima regola del gioco è non credere a nessuno. La seconda, credere che tutto è possibile.

GALLERY

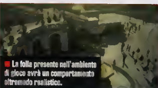




L'azione, intesa come combattimento, dovrebbe diventare uno degli elementi portanti della giocabilità.



Per l'ambientazione di *The Outsider*, gli sviluppatori stanno lavorando alla digitalizzazione di tutta Washington DC.



La folla presente nell'ambiente di gioco avrà un comportamento oltremodo realistico.

È di scena il futuro che ci attende, ma per una volta non limitiamoci a muovere in avanti le lancette dell'orologio solo di qualche luna.

Facciamo le cose in grande e sfogliamo il calendario: via un mese, via una stagione, via un anno... facciamo due. Ecco, siamo nel 2008 e *The Outsider* sta per vedere la luce. Sarà capace di mantenere le promesse? Oggi è troppo presto per trovare delle risposte, ma non per sognare e, soprattutto, non per interpellare David Braben, capo fondatore di Frontier Developments e autore dell'indimenticabile *Elite* (classe 1987). Prima di far parlare chi il gioco lo sta plasmando con le proprie mani, anzi con il proprio cervello, sarà però opportuno fornire delle informazioni di massima e dire, per esempio, che *The Outsider* è un progetto che ha lo scopo di rivoluzionare il comune modo di intendere i videogiochi. Si tratta di un thriller basato su uno sviluppo narrativo non lineare e popolato da personaggi con motivazioni e obiettivi in grado di mutare in corso d'opera. "Abbiamo preso in esame gli elementi che normalmente non vengono utilizzati nei videogiochi," ha esordito Braben, "per esempio i media, che spesso appaiono solo nelle sequenze video e la cui manipolazione sarà invece un fattore importante nel nostro titolo." Il protagonista si chiama John Jameson,



Per le inquadrature di *The Outsider* verranno utilizzate numerose tecniche di scuola cinematografica.

"I giocatori dovranno badare a non compiere azioni compromettenti in presenza di testimoni"

un agente della CIA che viene accusato di aver causato l'abbattimento dell'Air Force One e la conseguente morte del presidente degli Stati Uniti. Ovviamente, la marachella di cui si sarebbe macchiato gli ha scatenato contro l'intera agenzia, che di suo è invece responsabile di aver passato anni a investire capitali in armamenti, equipaggiamenti e personale, semplicemente aumentando in maniera artificiale i costi della guerra contro il terrorismo. Braben spiega così lo sviluppo dell'intricata situazione: "Jameson inizia il gioco in veste di nemico pubblico numero uno. Nella CIA c'è chi crede nella sua innocenza, quindi John potrebbe semplicemente portare alla luce quel che c'è di marcio nel sistema, ovvero svelare il luogo in cui sono nascoste le armi accumulate, ma così facendo correrebbe il rischio di scontrarsi con i media, ovviamente manipolati, che lo farebbero passare per l'uomo che ha fornito i missili antiaerei al terroristi."

Da quanto è dato capire, i giocatori dovranno tenere sempre in considerazione le reazioni della stampa e badare bene a non compiere azioni compromettenti in presenza di testimoni. Il progetto di Frontier è indubbiamente ambizioso e merita di essere approfondito. Vi consigliamo di tenere d'occhio i prossimi numeri di GMC, per scoprire tutto ciò che frulla nella mente di David Braben... ma anche in quella di John Jameson, l'outsider.



Data di uscita: 2008
Internet: www.frontier.co.uk/outsider

STEAM

NOVITÀ DA VALVE

Non solo Episode 2 nel futuro dei creatori di Half-Life.

Valve ha annunciato l'intenzione di distribuire insieme a *Half-Life 2: Episode 2* due nuovi giochi, al secolo *Team Fortress 2* e *Portal*.

L'espansione delle avventure di Gordon Freeman vedrà la comparsa di nuove armi e veicoli a disposizione del protagonista e aumenterà a dismisura il livello di minaccia dei Combine. Avremo modo di tornare su *Episode 2*, man mano che verranno rese disponibili nuove informazioni. Nel frattempo, alziamo il sipario sugli altri due prodotti. *Team Fortress 2* è l'evoluzione del titolo che, nel 1999, ha fatto conoscere l'azione multiplayer al mondo ed è destinato a trasmettere la grafica più fenomenale di qualunque altro prodotto basato sul motore Source. I giocatori avranno la possibilità di scegliere tra differenti classi di personaggi (medico, spia e cecchino tanto per citare le più gettonate) e dovranno lavorare di squadra per raggiungere gli obiettivi proposti dalle missioni. *Portal* è, invece, un nuovo genere di gioco single player destinato a cambiare il modo in cui gli utenti manipolano e si relazionano con l'ambiente. Cercheremo di entrare nel dettaglio non appena entreremo in possesso di nuovi dati.



I personaggi di *Team Fortress II* sono caratterizzati da uno stile surreale e cartoonesco.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.valvesoftware.com

GdR/Azione

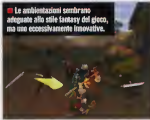
MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

L'Apocalisse secondo Namco.

Non c'è dubbio che il 2006 sia un'annata piuttosto prolifica per i GdR tutta azione alla *Diablo*: l'uscita di *Titan Quest* ha ridato vigore al genere, in attesa di un fantomatico terzo episodio della serie creata da Blizzard.

Anche Namco non ha voluto perdere il treno e ha gettato nella mischia *Mage Knight: Apocalypse*. Diciamo subito che non si tratta di un titolo rivoluzionario, ma potrebbe rappresentare una buona alternativa per gli appassionati. La storia riprende il solito canovaccio fantasy: un mondo da salvare dall'imminente apocalisse, una razza misteriosa da affrontare e un manipolo di eroi pronti a combattere. Il tutto guarnito da una struttura in perfetto stile *Diablo*, con combattimenti a colpi di clic di mouse e un sistema dinamico per lo sviluppo delle abilità del proprio personaggio: invece di utilizzare i "punti esperienza", compiendo certi tipi di azioni (lanciare incantesimi, per esempio) si otterranno delle specializzazioni particolari. Oltre a una longeva campagna in single player, Namco sta sviluppando diverse modalità multiplayer (anche cooperative). Non ci resta che aspettare l'autunno per fermare l'apocalisse.

Data di uscita: Autunno
Internet: http://mageknight.namco.com



Le ambientazioni sembrano adeguate allo stile fantasy del gioco, ma non eccessivamente innovative.

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007 ●
Alan Wake	Microsoft	Inizio 2007 ●
BioShock	2K Games	2007 ●
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006 ●
Broken Sword The Angel of Death	THQ	Settembre ●
Command & Conquer 3	EA	2007 ●
Company of Heroes	THQ	Settembre ●
Crysis	EA	Natale ●
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Ottobre ●
Drake	Vivendi	2006 ●
Duke Nukem Forever	2K Games	2007 ●
El Matador	Cenega	Agosto ●
Elveon	10Tacle	Maggio 2007 ●
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007 ●
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Ottobre ●
Flight Simulator X	Microsoft	Ottobre ●
Gothic 3	JoWooD	Settembre ●
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Natale ●
Hellgate London	Namco	2007 ●
Joint Task Force	Vivendi	Autunno ●
Just Cause	Eidos	Ottobre ●
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006 ●
LEGO Star Wars II	LucasArts	Settembre ●
Lost	Ubisoft	2007 ●
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre ●
Medieval 2: Total War	Sega	Novembre ●
Neverwinter Nights 2	Atari	Autunno ●
Need for Speed: Carbon	EA	Novembre ●
Night Watch	Koch Media	Settembre ●
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006 ●
Paraworld	Koch Media	Settembre ●
Project Gray Company	EA	2006 ●
Rayman 4	Ubisoft	Natale ●
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006 ●
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno ●
Sega Rally	Sega	2007 ●
Snow	Take Two	2006 ●
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Settembre ●
Spore	EA	Fine 2006 ●
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Fine 2006 ●
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Novembre ●
Stranglehold	Midway	Fine 2006 ●
Stronghold Legends	2K Games	Autunno ●
Tabula Rasa	NCsoft	2006 ●
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006 ●
The Witcher	CD Projekt	N.D. ●
TimeShift	Vivendi	Ottobre ●
Two Worlds	TopWare	Natale ●
Unreal Tournament 2007	Midway	Autunno ●
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007 ●
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Fine 2006 ●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Alberto Falchi

HALF-LIFE 2: EPISODE 2
FPS

La piega presa dalla trama della serie a episodi di Valve non può che tenere incollati ai monitor. Peccato si debbano aspettare parecchi mesi per godersi un pomeriggio di gioco...

http://half-life2.com

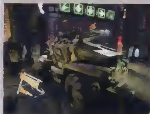


Ella

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
Stealth

Anch'io aspetto le nuove missioni di Sam Fisher, infiltratosi in una rete terroristica. Scommetto quello che volete che sarà semplicemente Splendido!

http://splintercell.it.ubi.com/



Aldo Altobelli

UNREAL TOURNAMENT 2007
Sparatutto online

Non vedo l'ora che esca questo nuovo capitolo. Dalle immagini si può notare il livello grafico elevato: è un altro motivo che mi fa contare i minuti per l'uscita del torneo senza esclusione di colpi!

www.unrealtournament2007.com



Federico Melli

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
FPS tattico

Un motore grafico rinnovato, scenari caratterizzati da un alto livello di distruttibilità e nuove squadre da comandare. Il tutto aggiunto al gameplay da urlo che contraddistingue la serie!

www.brothersinarmsgame.com/it



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

Azione
INFERNAL

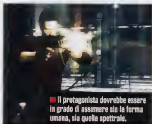
Il diavolo cambia il nome, ma non il vizio.

Noto in precedenza con il titolo di *Diabolique: License to Sin*, il gioco d'azione dello sviluppatore polacco Metropolis Software ha subito un repentino cambio di nome, dopo essere stato adottato da Playlogic Entertainment.

Divenuto *Infernal*, il gioco non ha comunque cambiato struttura. Sempre di eterno conflitto tra il Bene e il Male si tratta, e sempre le rispettive inclinazioni della natura umana sono rappresentate dal Paradiso e dall'Inferno, che agiscono sul mondo terreno per mano di due agenzie: EtherLight e Abyss.



Il protagonista della disputa è Ryan Lennox, ex efficiente uomo della EtherLight, cacciato e spogliato dei poteri dal suo datore di lavoro divino per via dei modi troppo risoluti, e subito assunto dalla concorrenza con la promessa di un impiego dalla parte del Male. Sul piano della giocabilità, *Infernal* propone una combinazione di azione stealth e sparatutto, sostenuta da un arsenale ricco di armi micidiali e superpoteri infernali. Notevole è anche l'importanza del combattimento corpo a corpo, cui gli sviluppatori hanno dedicato una completa serie di mosse e combinazioni d'attacco.



Il protagonista dovrebbe essere in grado di assumere sia la forma umana, sia quella spettrale.

Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.metropolis-software.com

Strategia in tempo reale
MAELSTROM

Guai a sottovalutare i pericoli che piovono dallo spazio profondo!

***Perimeter* è stato un RTS capace di ampliare i confini del suo genere d'appartenenza, ma non ha riscosso sul mercato il successo che i suoi sviluppatori si aspettavano.**

Logico, quindi, che gli stessi siano corsi ai ripari e abbiano deciso di concentrarsi su un progetto dalla struttura simile, ma più vicino alla esigenze della moltitudine che videogioca. Il progetto sta assumendo la sua forma definitiva in *Maelstrom* e si basa su un prologo a dir poco funereo. Il pianeta su cui si svolge la vicenda è stato centrato da un oggetto interstellare e ha subito un cambiamento climatico devastante. Come se ciò non bastasse, i governanti di questo povero mondo hanno deciso di scatenare una guerra senza esclusione di colpi. Le tre fazioni che ora si contendono il dominio del territorio propongono interpretazioni differenti degli RTS. I Remnants rappresentano l'ortodossia del genere e, alla luce delle armi poco più che convenzionali di cui sono dotati, vanno condotti secondo i dettami del genere. Diverso, invece, è il discorso per l'Ascension, un insieme di corporazioni capaci di sviluppare unità riconfigurabili, e per gli Hai-Genti, ovvero gli alieni dotati di strumenti biotecnologici.

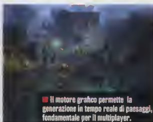
Data di uscita: Ottobre
Internet: www.codemasters.co.uk/maelstrom

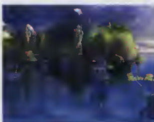
Il livello di distruzione ottenibile con le armi presenti in *Maelstrom* è impressionante.

RTS/GdR

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

La mania dei contenuti episodici contagia anche i giochi di strategia.


Il motore grafico permette la generazione in tempo reale di paesaggi, fondamentale per il multiplayer.



Sarà possibile "entrare" in un personaggio e muoverlo direttamente, magari per avere una miglior visione di certe zone dello scenario.

Tra le innovazioni che Valve ha portato all'industria del videogioco c'è il concetto di gioco a episodi, immediatamente ripreso da numerosi sviluppatori.

Non solo dai team che programmano sparatutto in prima persona, come dimostra questo *Heroes of Annihilated Empires*, definito dai suoi stessi creatori come un RTS Vs GdR: Strategia in tempo reale contro gioco di ruolo. Un po' sulle falsariga di *SpellForce*, sono stati miscelati i punti cardine di questi due generi, e il giocatore si troverà a passare da una modalità all'altra, spesso scegliendo di volta in volta l'approccio più adatto alla situazione. Praticamente, bisognerà impegnarsi nello sviluppare un eroe e le sue caratteristiche, pur non dimenticando di raccogliere risorse, gestire le città e i loro armamenti e guidare gli eserciti in battaglia. L'idea di "spelmere" *HoAE* su più episodi, probabilmente, permetterà di tarare meglio lo schema di gioco sulle base dei consigli degli appassionati, nonché di espandere la trama partendo da mondi fantasy e ben poco tecnologici, per arrivare a scenari futuristici dove la magia non è ancora sparita del tutto. I soli 19,99 euro di prezzo (per ciascun episodio) non faranno fatica a renderlo appetibile: vedremo entro breve se la qualità del prodotto finale rispetterà le premesse.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.heroesofae.com

FPS

THE DARKNESS

Il futuro tenebroso arriverà su computer?



Dopo aver dato prova delle proprie qualità con *The Chronicles of Riddick*, sparatutto in soggettiva nato su Xbox e in seguito convertito a dovere per PC, il team Starbreeze sta lavorando alacremente sul nuovo progetto *The Darkness*. È un FPS tratto dall'omonimo fumetto della Top Cow Productions, il cui protagonista è un killer della mafia dotato di spettacolari quanto micidiali poteri demoniaci. Gli sviluppatori non si sono sbottonati sulla possibile versione PC, ma secondo alcune indiscrezioni apparse su vari siti Internet, possiamo ben sperare . E non sarebbe affatto male, considerando che *Riddick* è una delle migliori conversioni mai realizzate.

Data di uscita: 2006
Internet: www.o3games.com/darkness.jsp

Simulatore di volo

FLIGHT SIMULATOR X

Guai a volare con la testa tra le nuvole!

Due sono i luoghi su cui puntare lo sguardo quando si sorvola Seattle. Il primo è lo stabilimento della Boeing, un edificio gigantesco nel quale vengono assemblati i jet che vanno a solcare i nostri cieli. Il secondo è lo studio di Microsoft, un edificio minuscolo dove viene sviluppato il simulatore di volo più famoso del pianeta.

I nostri obiettivi sono puntati su quest'ultimo e, in particolare, sulla *X* edizione del gioco che sta prendendo forma al suo interno. Il nuovo *Flight Simulator* è caratterizzato da una suddivisione in missioni – circa 50 quelle disponibili – che prevedono gli obiettivi più vari. Può capitare, per esempio, di dover raccogliere gli operai imprigionati su una piattaforma petrolifera in fiamme con un Jet Ranger, o di essere spediti a esplorare una riserva africana con un ultraleggero, nel tentativo di scoprire


Gli sviluppatori hanno dedicato una notevole attenzione ai dettagli del terreno.

dove si è andato a nascondere un particolare elefante. Novità di rilievo si segnalano anche in ambito grafico, soprattutto per quanto concerne la resa dei terreni, ricoperti di texture in alta definizione e attraversati da traffico su strade e vie mare in continuo movimento.

Data di uscita: Ottobre
Internet: www.fsinsider.com

PILLOLE

DEFCON
Il mese di settembre sarà molto caldo, anzi caldissimo, in particolare per chi deciderà di scaricare da Steam il gioco di strategia multiplayer Defcon. Il titolo è un chiaro riferimento alle cinque condizioni di difesa che si verificano nel corso delle partite. La più alta equivale alla pace in Terra, mentre la numero uno, quella che prevede il lancio delle testate nucleari, prelude alla pace eterna per tutti gli uomini, a prescindere dalla loro volontà. Dedicato a coloro che si sono emozionati, e che ancora si emozionano, con il film "WarGames".

ANCORA GUERRA NELLA TERRA DI MEZZO
Sembra che EA sia al lavoro su un'espansione per *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*. Il titolo dovrebbe essere *The Rise of the Witch-king* e porterà i giocatori nel mondo di Tolkien prima della Guerra dell'Anello. Il team di sviluppo EA LA dovrebbe essere al lavoro per creare nuove unità, una nuova trama (ricordiamo che EA ha la licenza per tutto il materiale letterario di Tolkien) e nuovi poteri. La grafica dovrebbe essere la stessa del secondo episodio.

L'AVVENTURA DI KATE WALKER
Se state leggendo GMC significa che in casa avete un PC e che lo usate parecchio, ma potreste comunque avere voglia di videogiocare con uno strumento diverso. Magari sulla TV, con il lettore DVD e usando il telecomando come periferica di controllo. Per farlo, potete prendere in considerazione la riedizione di *Syberia* curate da Blue Label Entertainment e intitolate *L'Avventura di Kate Walker*. Nel secondo episodio, da poco disponibile nei negozi, seguirete la protagonista nel viaggio che la condurrà dalla città di Valadilène alla gelida Aralbad.

POMPOLIC: CALL FOR HEROES
Lo sviluppatore serbo Quotix Software ha stretto un accordo con l'agenzia Frazer Nash Communications per la promozione del GdR *Pompolic: Call for Heroes*,

PILLOLE

atteso sugli scaffali per la fine dell'anno. Il titolo, che diciamolo chiaramente non pare in grado di proporre novità eclatanti per il genere in termini di contenuti, è ambientato in un universo fantasy suddiviso in 12 mappe e mette a disposizione dei giocatori due personaggi distinti. Interessante si prefigura invece il motore grafico, capace di supportare il Dot3 bump-mapping e gli effetti particellari. Per ulteriori informazioni cliccate su www.pompolic.com.

LEGEND: HAND OF GOD
Cambia la nazione, Germania invece che Serbia, ma l'ambientazione fantasy rimane circa la stessa. *Legend: Hand of God* è un GdR 3D con elementi di azione firmato Anaconda (team di sviluppo con sede ad Amburgo) e dovrebbe vedere la luce nella seconda metà del prossimo anno. Interessante potrebbe risultare il sistema di combattimento, che richiederà di erramplcarsi sui nemici più mastodontici per infliggere loro il colpo di grazia.

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006
Trainz Railroad Simulator 2006 permette di dare libero sfogo alla propria vena creativa, mettendo a disposizione più di 7.500 elementi con cui costruire una rete ferroviaria virtuale. Nel gioco sono presenti 150 modelli di locomotive con cui attraversare centinaia di chilometri di territorio. La particolarità del nuovo episodio sarà il Content Manager Plus, un'utilità che agevola la gestione dei file e il download di contenuti aggiuntivi.

EMERGENCY 3: MISSION LIFE
Lo scopo di *Emergency 3: Mission Life* è salvare vite umane. Il che è già un presupposto lodevole per un videogioco. Protagonisti delle 20 missioni disponibili sono ben 35 unità differenti di polizia, pompieri e medici, che i giocatori devono coordinare alla perfezione per riuscire a fronteggiare gli incidenti, i disastri naturali e gli attentati terroristici. Primo nella storia della serie, *Emergency 3* sarà ambientato in scenari tridimensionali.

Gioco di guida

DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

Il motociclismo, anche quello virtuale, parla italiano.







La sensazione di velocità viene accentuata da un ampio ricorso agli effetti di sfocatura.

Dopo il breve annuncio pubblicato nel precedente numero di GMC, torniamo a parlare di centauri tutti italiani e cogliamo l'occasione per condividere con i lettori le prime immagini di gioco relative a *Ducati World Championship*.

Dagli scatti traspare netta l'impronta "arcade" voluta da Artematica e si intuisce anche la cura dedicata alla realizzazione delle 70 motociclette che hanno fatto la storia dell'azienda di Borgo Panigale. Proprio l'ampia scelta di modelli sarà alla base delle sfide, che andranno affrontate partendo con un modello gestibile come la Monster per approdare, una volta allenato a dovere il polso, sulla sella della mitica Desmosedici. Nel gioco, che sarà articolato su circa 60 tipi di competizioni e vanterà la presenza in veste di piloti "giocabili" di Loris Capirossi e Sete Gibernau, sarà presente anche la Clinica Mobile del Dottor Costa, in cui i piloti andranno a farsi sistemare gli acciacchi dopo le cadute. Oltre al prestigioso marchio Ducati e allo sviluppatore, *World Championship* vanta anche una colonna sonora tutta italiana, composta dal gruppo hard-rock dei Lacuna Coil.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.artematica.com



Nel gioco saranno presenti circuiti ufficiali e altri creati appositamente dagli sviluppatori.

Sparatutto tattico online

BATTLEFIELD 2142

In arrivo nuove battaglie di proporzioni titaniche.

La serie *Battlefield* è basata su combattimenti di squadra su larga scala e viene apprezzata dai giocatori per la quantità a dir poco industriale di armi con cui sbizzarrirsi nelle carneficine online.

Logico, quindi, che EA ebbia deciso di lasciarne intatta la struttura e abbia concesso a DICE l'opportunità di sbizzarrirsi con l'ambientazione. Gli sviluppatori hanno subito optato per il futuro – ottimo modo per liberarsi dai confini del realismo – e nel farlo hanno dato forma alla nuova modalità Titan. In pratica, le due coalizioni coinvolte nel conflitto (panasiatica ed europea) sono equipaggiate con colossali basi fluttuanti, che nel corso delle partite vengono bersagliate dagli altrettanto colossali missili dei nemici. In questa nuova modalità, la vittoria va ottenuta invadendo il Titan avversario mediante velivoli di vario genere e disattivandone il reattore principale con le truppe d'assalto.

Data di uscita: Ottobre
Internet: www.electronicarts.it

Strategia in tempo reale

COMPANY OF HEROES

A scuola di strategia nella casa del nemico.

Le truppe della Wehrmacht hanno messo in atto una manovra aggirante e, in pochi minuti, sono riuscite a irrompere sulle unità alleate.

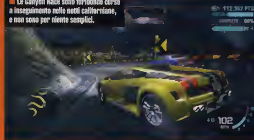
I soldati "in verde" pensano di aver trovato un riparo sicuro in una piccola casetta dalle parti della Normandia, ma quando sentono gli stridenti cingoli di un Panzer capiscono di aver fatto male i conti. Pochi istanti dopo, il corazzato sfonda una parete, irrompe nell'edificio e la mattanza è servita... Ecco come si presenta *Company of Heroes* agli occhi dei generali tedeschi, ovvero dal punto di vista di uno dei due schieramenti disponibili nella modalità multiplayer dell'RTS di Relic. Lo sviluppo dell'esercito dell'Asse è stato supervisionato dal designer a Quinn Duffy, il quale in una recente intervista non ha nascosto la soddisfazione per le tattiche dei suoi uomini. "Quando gli Alleati sono sbarcati in Normandia," ci ha spiegato Quinn, "l'esercito tedesco è stato costretto a un atteggiamento difensivo, basato su rapidi contrattacchi condotti da unità miste." Proprio le stesse che dovranno utilizzare i comandanti che giocheranno dalla parte della Wehrmacht e che avranno l'opportunità di specializzarsi in tre differenti dottrine: Difensiva, Blitzkrieg e Terrore.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.companyofheroesgame.com

Nella modalità single player sarà possibile utilizzare solo le forze alleate.



■ Durante la gara è consentito attivare i propri compagni di squadra, che possono buttare un avversario fuori strada o trovare una scorciatoia.


■ Le Canyon Race sono furibonde corse a inseguimento nelle notti californiane, e non sono per niente semplici.

Gioco di guida

NEED FOR SPEED CARBON

Le nuove corse illegali di EA scottano come il carbone!

Recentemente, abbiamo visto in azione *Carbon*, prossimo episodio della serie *Need for Speed*.

La sensazione, confermata dalle parole del produttore Steve Antony, che ci ha seguito durante questo assaggio (avvenuto sulla versione Xbox 360), è che il gioco aggiungerà un po' di realismo alla solita attenzione per il tuning e per la spettacolarità.

Le tre categorie di vetture presenti (European Exotic, American Muscle e Import Tuner), infatti, hanno modelli di guida abbastanza differenti, che rendono le auto più stabili o propense alla derapata. Tra i nuovi tipi di gare, spicca la Canyon Race, un duello a inseguimento tra le gole desertiche della California, in piena notte. Due sfidanti si alternano nel ruolo di lepre e cacciatore, in due manche, e chi riesce a stare più vicino all'avversario vince.

Lo scopo di *Carbon*, comunque, è quello di conquistare tutti i quartieri della città, un po' come avviene nel "Risiko", grazie all'aiuto di altri piloti che devono essere inseriti strada facendo nella propria gang. Insomma, c'è tanto di nuovo in *Need for Speed: Carbon*. Avremo tempo per parlarne.

Data di uscita: Novembre
Internet: www.needforspeed.com



Strategia in tempo reale

WAR FRONT: TURNING POINT

L'omino con i baffi ha tolto il disturbo



Digital Reality ha deciso di dare una risposta a un quesito inquietante: cosa sarebbe successo se Hitler fosse stato eliminato agli inizi della Seconda Guerra Mondiale e la macchina da guerra teutonica fosse passata nelle mani di un nuovo regime?

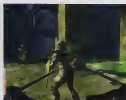
Per scoprirlo, bisogna affrontare *War Front* e scoprire l'avveniristico arsenale presente nell'albero tecnologico del gioco. I tre eserciti disponibili (sovietico, tedesco e americano) sono equipaggiati con armi convenzionali e con progetti avveniristici, quali mech e carri armati a torretta multipla. Gli strateghi hanno l'opportunità di decidere in ogni istante l'approccio al gioco e sono liberi di utilizzare la canonica visuale dall'alto, oppure di prendere il controllo diretto dei mezzi e affrontare il campo di battaglia con piglio da sparatutto.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.war-front.com





Le cinque mappe disponibili passano da claustrofobici dungeon a vaste sezioni all'aperto, obbligando a imparare più di una strategia per aver ragione dei nemici.





Arcieri a maghi non sono molto efficaci a distanza ravvicinata, ma da lontano possono risultare temibili, se controllati da giocatori esperti.

NIENTE FISICA: SIAMO IN MULTI

Sebbene la sezione single player di *Dark Messiah of Might & Magic* si basi estesamente sul motore fisico Havok, nel caso del multiplayer il suo utilizzo è stato ridotto all'osso. Sia per problemi tecnici (considerare tutte le variabili in campo in tempo reale, non farebbe certo bene al lag che salirebbe a valori poco adeguati a battaglie frenetiche), sia per questioni di giocabilità i programmatori hanno preferito puntare sulla netta diversificazione delle classi, piuttosto che sul rispetto delle leggi di Newton, che difficilmente avrebbero aggiunto molto, considerato anche il particolare schema di gioco.

ISTANTANEA SU: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Kuju (solo multiplayer)
- **Genere:** FPS fantasy
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader
- **Internet:** www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** il motore Source si adatta benissimo agli scontri in Rete e il bilanciamento delle classi obbligherà a conoscere al meglio il personaggio che si vorrà usare. L'HDR è stato implementato alla grande, risultando spettacolare e conferendo alla grafica quell'aspetto onirico che ci si attende da un videogioco fantasy.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Nelle cantine del Re di Francia, per una sfida in LAN tutta forza e magia.

NON si può certo dire che manchi l'atmosfera, nel luogo scelto da Ubisoft per saggiare il multiplayer di *Dark Messiah of Might & Magic*: le antiche cantine del Re di Francia, pur riempite di computer e di monitor, non perdevano nulla del loro fascino.

Bastava allontanarsi un momento dalla stanza dei PC per sentirsi all'interno di una delle tante botteghe di *Oblivion*, con tanto di teche, oggetti in esposizione, drappi appesi ai muri e pietre a vista. Ma dopo una breve esplorazione del dungeon messoci a disposizione, ci siamo dedicati interamente a esplorare solo sotterranei virtuali, sfidando colleghi di tutta Europa in una serie di violente campagne multiplayer.

La modalità prescelta era la Crusade, originale alternativa ai più classici Deathmatch e Team Deathmatch (comunque disponibili), che vedeva Non Morti e umani contendersi varie mappe. L'esito di un match determinava non solo la successiva mappa da caricare, ma anche il numero di punti esperienza da attribuire ai vari giocatori, che potevano di conseguenza incrementare le caratteristiche del loro personaggio migliorandolo di scontro in scontro, all'interno della stessa campagna. I primi minuti di gioco si sono rivelati non propriamente esaltanti: in base alla classe selezionata, infatti, ci si ritrova con pochi tipi di attacco disponibili, ma basta qualche frag per far cambiare la musica.

"IL MAGO È INIZIALMENTE CARNE DA MACELLO, MA PUÒ DIVENTARE QUASI INVINCIBILE"

Il mago, per fare un esempio, è inizialmente carne da macello: poche magie e attacchi veramente deboli. Nell'arco di pochi scontri, in compenso, si può dotare di incantesimi incredibilmente efficaci, trasformandosi in un essere quasi invincibile. Così come l'arciere, che parte con delle normalissime frecce per passare poi a dardi avvelenati, incendiari o addirittura magici. Si tratta di uno schema che attinge abbondantemente da capisaldi quali *Battlefield 1942* e *CounterStrike* e che, di conseguenza, si basa sulla specializzazione di ogni personaggio e sulla coordinazione dei membri del team. Maghi e arcieri coprono con attacchi a distanza l'avanzata dei brutali guerrieri, mentre gli assassini tentano di infiltrarsi indisturbati, attaccando di sorpresa, e i guaritori si occupano di curare i compagni feriti durante gli assalti.

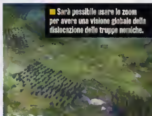
Da quanto abbiamo constatato durante il nostro assaggio multiplayer di *Dark Messiah of Might & Magic*, il bilanciamento lasciava ancora a desiderare, pur facendo intravedere il potenziale di uno schema di gioco interessante e innovativo, sia per l'utilizzo di armi non "convenzionali" (magie, frecce e colpi di ascia), sia per la struttura dei livelli, molto ben studiati e capaci di offrire parecchie emozioni, soprattutto per la necessità di scoprire il modo di aprire alcune porte o abbassare/alzare ponti levatoi e simili.

Purtroppo, le sole cinque mappe presenti sono tutte studiate per un numero abbastanza elevato di giocatori: difficilmente ci si potrà divertire in 4 o 5, ma quando si raggiungerà il tetto di 32 combattenti, le pugne inizieranno a diventare epiche.

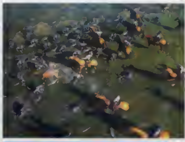


ISTANTANEA SU: *WARHAMMER: MARK OF CHAOS*

- **Casa:** Namco
- **Sviluppatore:** Black Hole Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB RAM
- **Internet:** www.markofchaos.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Ha tutte le carte per essere il miglior RTS ispirato all'ambientazione di "Warhammer fantasy", nonché uno dei migliori strategici in tempo reale del 2006.


Sarà possibile usare lo zoom per avere una visione globale della dislocazione delle truppe nemiche.






La qualità grafica non sarà assolutamente inferiore ad altre celebri serie in tempo reale.

COLORA, CREA, COMBATTI!

Uno degli aspetti più esaltanti di "Warhammer" in versione gioco da tavolo è la possibilità di creare e colorare le proprie armate. Anche *Mark of Chaos* sarà completamente personalizzabile e si potranno generare addirittura delle campagne. Le unità potranno essere equipaggiate e modificate fin nel dettagli, cambiando singole parti del corpo, armi e corazze. Sarà consentito intervenire sull'Intelligenza Artificiale delle truppe e persino creare delle mappe ad hoc.



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

I "martelli da guerra" stanno per mettere a fuoco e fiamme il mondo degli RTS per computer!

IN ITALIANO

***Mark of Chaos* verrà completamente tradotto nella nostra lingua: non solo il testo a video, ma anche il parlato. Si vocifera, invece, della possibilità che venga messa in vendita una "Collector's Edition", con tanto di miniatura della Games Workshop allegata.**

GLI appassionati dei wargame sono già in fibrillazione da diversi mesi: sta per arrivare su PC una nuova incarnazione videoludica del leggendario "Warhammer", e quando si tratta di un gioco della Games Workshop l'attesa sale in modo esponenziale.

Non sempre le conversioni dai giochi da tavolo con miniature riescono perfettamente, come dimostrano i casi di *Warhammer: Shadow of the Horned Rot* (1995) e *Warhammer: Dark Omen* (1998), due titoli sviluppati da Mindscape che non sono riusciti a catturare e ricreare gli elementi tipici dei boardgame targati Games Workshop. Al contrario, l'universo fantascientifico di "Warhammer 40.000" ha goduto di una sorte videoludica migliore, grazie al sapiente lavoro di Relic Entertainment che ha sfornato per THQ lo strepitoso *Warhammer 40.000: Down of War* e la sua ottima espansione *Winter Assault*. In attesa di *Warhammer Online: Age of Reckoning*, uno dei MMORPG più attesi del prossimo futuro, e di *Dark Crusade*, la seconda espansione ufficiale per *Down of War* che uscirà in autunno, tutte le attenzioni sono rivolte a *Warhammer: Mark of Chaos*, il nuovo RTS sviluppato da Black Hole Entertainment sul mondo fantasy di "Warhammer".

Dopo aver creato il discreto *Armies of Exigo* per EA, il team con sede a Budapest è chiamato alla prova del nove con questa "conversione" per Namco. Il panorama degli strategici in tempo reale appare alquanto congestionato in questo periodo, e tra un *Lo Battaglia per la Terra di Mezzo II* e un *Rome: Total War* non è facile far breccia nel cuore degli appassionati. Dopo aver provato *Mark of Chaos*, vi possiamo confermare che il titolo di Black Hole ha le carte in regola per vedersela alla pari con i pesi massimi del genere: una campagna single player solida, un buon supporto multiplayer, un editor completo e una cura maniacale nel riprodurre su PC ogni singolo dettaglio delle famose miniature di Games Workshop.

Il gioco non sarà a turni come il boardgame originale, ma proseguirà sulla strada della strategia in tempo reale intrapresa dai primi due titoli di Mindscape. Da un punto di vista tattico, non si tratta di un cambiamento da poco, visto che si dovrà spostare le truppe e combattere senza aspettare la mossa del nemico, ma per il resto l'adattamento videoludico proposto da Black Hole renderà indolore tale passaggio. Le razze annunciate sono Impero, Alti Elfi, Nani e Orde del Caos, cui vanno aggiunti Orchi e Goblin, e gli Skaven. Sono previste due




Le animazioni sono ottime e i personaggi ben caratterizzati.


Gli assedi ai castelli sono una delle fasi più spettacolari del gioco.


Abbiamo avuto la possibilità di provare dal vivo *Mark of Chaos*, con la supervisione del Senior producer Chris Wren.



MULTIPLAYER

Il multiplayer proposto da *Mark of Chaos* comprenderà una modalità "cooperativa", una "schermaglia", un "assedio" e la possibilità di giocare una campagna online. Fino a sei giocatori saranno liberi di sfidarsi sui campi di battaglia ideati dai ragazzi di Black Hole






Non sarà la serie *Total War*, ma *Mark of Chaos* offre strategia a profusione!

REPLAY

Un'altra aggiunta simpatica, in *Mark of Chaos*, è la possibilità di salvare i replay delle battaglie e di inviarli agli amici per dimostrare le proprie abilità tattiche.

"IL SISTEMA DI CONTROLLO RICHIEDERÀ UNA CERTA PRATICA"

campagne distinte, una per l'Impero e una per il Caos, e si potranno gestire diversi eserciti nel corso delle missioni. Il tutto segue la via spianata dalla serie *Total War* di Creative Assembly: le battaglie potranno essere combattute sul campo oppure sulla mappa strategica.

Ogni giocatore avrà a disposizione un certo quantitativo di punti per comporre la propria armata. Tutti gli eserciti, poi, avranno le proprie caratteristiche, potenzialità e debolezze: per esempio, l'Impero conterà su potenti macchine da guerra in grado di scardinare le difese nemiche, ma si dimostrerà piuttosto vulnerabile se attaccato sui fianchi. Insomma, il giocatore sarà libero di creare un'armata a piacimento, di personalizzarla secondo il proprio gusto e di studiare le tattiche migliori da adottare negli scontri. Una volta presa confidenza con il sistema di gestione della telecamera e delle unità, attaccare una fortezza o lanciarsi in carica contro uno schieramento nemico sarà galvanizzante. Per non parlare delle armi da assedio: il kit del bravo assediante prevede catapulte, cannoni, scale e molto altro con cui fare breccia nelle mura nemiche. Certo, il sistema di controllo richiederà una certa pratica e una buona memorizzazione dei "tasti scorciatoia", pena una circumnavigazione con il mouse dell'intera mappa di gioco.

Un'altra caratteristica apprezzabile di *Mark of Chaos* sono gli eroi, personaggi capaci di far pendere in un senso o nell'altro l'andamento della battaglia. Ogni campione sarà ampiamente personalizzabile, e potrà essere equipaggiato con oggetti incantati, stendardi e molto altro, sfidando un suo parigrado nei cosiddetti "duelli", una delle chicche preparate dai ragazzi di Black Hole. Un ruolo rilevante sarà rivestito anche dalla magia, che potrà rivelarsi fondamentale per l'esito di uno scontro.

Non c'è dubbio che la componente strategica sia dominante in *Mark of Chaos*, ma anche l'occhio vuole la sua parte.Il titolo di Black Hole vanta un comparto grafico di primo piano. Le unità sono state riprodotte ad arte con la cura con cui ogni appassionato che si rispetti colora le sue preziose miniature (il nostro Paolo Paglianti ne sa qualcosa), le animazioni sono di buona fattura, e il tutto è accompagnato da effetti sonori che fanno immergere il giocatore in uno scontro dai toni brutali.

Il motore grafico riesce a gestire sullo schermo un elevato numero di unità e i rallentamenti sono minimi, anche a questo stadio dello sviluppo.

Senza dubbio, la gestione delle telecamere deve essere ancora perfezionata, così come l'Intelligenza Artificiale che presenta qualche inevitabile bug di gioventù, ma il primo contatto con *Mark of Chaos* è stato ampiamente positivo e non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione definitiva che arriverà con l'autunno. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *MEDIEVAL 2: TOTAL WAR*

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.creative-assembly.co.uk
- **Nei Negozi:** Novembre
- **Perché aspettarlo:** È molto di più di un semplice remake; promette di essere il miglior RTS con la miglior grafica. E visto che la promessa arriva dai creatori di *Medieval* e *Rome: Total War*, siamo piuttosto sicuri che verrà mantenuta.



Costantinopoli sotto il giogo ottomano: notate che le città, secondo il livello di sviluppo raggiunto, variano da villaggi a castelli.

La mappa strategica, in tutta la sua bellezza. Sebbene assomigli a quella di *Rome*, racchiude il doppio di texture e una valanga di dettagli in più.

L'ARTE DI CONVINCERE GLI ALTRI

Uno degli aspetti su cui Creative Assembly ha deciso di intervenire in modo incisivo è la sezione diplomatica, come ci ha spiegato Dan Toose, Game Designer: "In *Rome TW* il sistema diplomatico funzionava in questo modo: contattavi un altro regno, gli proponevi uno scambio e attendevi la risposta. Sebbene il sistema operasse piuttosto bene, era piuttosto difficile interpretarlo per il giocatore. Abbiamo quindi deciso di rimuovere il fattore "mistero" dalla diplomazia. In primo luogo, riceverete molte più informazioni sullo Stato con cui dialogherete. La sua ricchezza, la reputazione, la potenza militare, persino i suoi obiettivi. Inoltre, una volta che avrete creato un'offerta, saprete subito se sarà equilibrata, troppo generosa o un insulto all'intelligenza del diplomatico avversario. Quando riceverete la sua risposta, infine, potrete capire se la vostra proposta sarà andata quasi bene, e mancherà solo un pugno di fiorini per chiudere con successo, oppure se sarete ben lontani dal raggiungere l'accordo".



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Il nuovo Medioevo di Creative Assembly!

IL "percorso" seguito da Creative Assembly è sempre quello: prima viene svelato il titolo del loro nuovo gioco, poi ci fanno impazzire con immagini delle battaglie sempre più belle e realistiche, e pochi mesi prima della pubblicazione del gioco vengono resi pubblici i dettagli più gustosi, come la sezione strategica.

Sta accadendo lo stesso per l'attesissimo *Medieval 2: Total War*, sviluppato dallo studio australiano di Creative Assembly, che dovrebbe giungere nei negozi di videogiochi entro il prossimo autunno. Come noterete in queste pagine, non mancano nuove, succulente, incredibili immagini delle battaglie che da *Shogun* in poi ci hanno lasciato sempre a bocca aperta, rappresentando il "massimo" di ogni evo tecnologico del nostro PC negli RTS.

Tuttavia, gli appassionati della saga di *Total War* si saranno accorti della vera novità, cioè della presenza di immagini inedite e – lo affermiamo con una punta di orgoglio – esclusive in Italia per GMC della sezione strategica, rimasta finora segreta. Il motore grafico di questa sezione è una rielaborazione di quello di *Rome: Total War*, infatti prevede un numero addirittura doppio di texture rispetto alle "lande latine": il nuovo Medioevo di Creative sarà decisamente più particolareggiato e ricco, con una quantità sensibilmente maggiore di alberi e di risorse sparse per la mappa, e mari e montagne più realistici.

I programmatori si sono sforzati di inserire più personaggi speciali rispetto a *Rome*. A fianco dei "soliti" assassini e ambasciatori, troverete mercanti, principesse e prelati; tuttavia, Creative Assembly ci ha promesso che la mappa non diventerà mai troppo affollata (come accadeva, invece, nel primo *Medieval*).

Trattandosi di un "nuovo capitolo" e – di fatto – di un remake di quello che viene considerato ancora oggi un capolavoro del genere, Creative Assembly non poteva però limitarsi a un ritocco grafico, per quanto sicuramente gradito. Sebbene, all'inizio, la mappa rappresenti il mondo già visto nel vecchio *Medieval* e in *Rome* (l'Europa e il bacino del Mediterraneo) la vera sorpresa è che, a partire da una certa data e dopo una serie di eventi e conquiste tecnologiche, apparirà una nuova porzione rappresentante il Nuovo Mondo, dove i conquistadores europei avranno modo di lanciarsi nell'opera di



Non mancano fazioni "orientali", come gli Ottomani.

SOLO UN REMAKE?

Non correrete certo il rischio di confondere le battaglie del primo *Medieval* con gli scontri di quello in arrivo il prossimo autunno il motore grafico è di due generazioni più avanti e permette di notare particolari sconvolgenti, come la livrea dei soldati semplici o i simboli araldici sulle gualdrappe della cavalleria pesante. Tuttavia, in mezzo a questo tripudio di colori e dettagli, è facile dimenticarsi di com'era la sezione strategica (quella tipo "Risiko") che è cambiata in modo molto significativo, e non solo graficamente. Come in *Rome: TW*, ora gli eserciti si muoveranno seguendo le strade e sarà possibile tendere imboscate e sfruttare la geografia del luogo per combattere battaglie diverse – dato che il campo sarà un "ingrandimento" della mappa strategica.







Gli arcieri inglesi con i "paletti" piantati di fronte alla loro linea: con questa tattica, Enrico V ha conquistato una buona porzione di Francia.



Una battaglia nel momento più sanguinoso: nessun soldato sembra il "clone" di quello vicino.



Gli assedi sono ancora più importanti, ora: per catturare questa città, l'esercito ottomano non potrà passare dal lago che la circonda.



I picchieri rinascimentali, in formazione per ricevere una carica di cavalleria: ogni soldato ha una faccia e un'armatura leggermente diversa dai suoi compagni.

ASSASSINI, PRINCIPESSE E PRETI

Come nel primo titolo della saga, *Shogun*, in *Medieval 2* saranno presenti decine di filmati che "commenteranno" i tentativi di assassini, i matrimoni, le incoronazioni e via dicendo. Rispetto ai titoli precedenti, Creative Assembly ha creato un numero decisamente maggiore di filmati: per esempio, nel caso di un assassino, ci sarà un filmato che mostrerà il suo successo, la sua cattura, oppure la sua fuga. E ogni tipo di fazione avrà il proprio filmato!

"SARANNO PRESENTI OLTRE 250 UNITÀ DIVERSE, DIVISE TRA LE 21 FAZIONI DEL GIOCO"

colonizzazione, combattendo tra loro e contro i padroni di casa, gli Aztechi. Riuscire a conquistare e tenere le "province" nelle indie occidentali sarà fondamentale, dato che si tratta di territori ricchissimi, colmi di oro e di risorse presenti esclusivamente lì, come cioccolato e tabacco. Senza contare che, se riuscirete a convertire i pagani al cristianesimo, il Papa ne rimarrà molto ben impressionato, cosa che non guasta mai! In *Medieval 2* troverete, oltretutto, un nuovo "motore religioso", che terrà conto del credo degli abitanti di una regione e del loro leader. Oltre al cattolicesimo, saranno presenti la religione ortodossa, quella musulmana e, ovviamente, i pagani.

Un altro settore in cui Creative Assembly è intervenuta pesantemente è quello dei centri abitati, che ora hanno ben sei "gradi" di sviluppo – da villaggio a capitale – ognuno dei quali, progressivamente, consente di creare strutture e unità sempre più interessanti: abbiamo visto città decisamente più sviluppate e credibili di quelle di *Rome*, magari costruite su una collina o vicine a un lago, e che quindi rappresentano una sfida diversa negli assedi.

Per vostra fortuna, saranno presenti nuove macchine da guerra, tra cui per la prima volta, cannoni e mortai: questo perché la campagna storica inizierà nel 1080 (poco dopo la battaglia di Hastings, quindi), e si concluderà nel 1530, ben oltre la "fine" del Medioevo e in un periodo in cui le truppe rinascimentali utilizzavano sul campo molto più diffusamente la polvere da sparo.

Le battaglie saranno sempre più spettacolari e realistiche. Come abbiamo già scritto nel corso degli ultimi mesi, le unità di *Medieval 2* sono molto particolareggiate, sia a livello grafico (i soldati hanno volti, scudi e armature leggermente differenti), sia a livello tattico, dato che molte di esse hanno "attacchi speciali" o formazioni peculiari. Per esempio, i famosi arcieri inglesi potranno posizionare di fronte alla loro linea una selva di rami tagliati come aculei che, come nella battaglia di Agincourt, li difenderanno dalle cariche di cavalleria.

Molte unità, inoltre, porteranno i simboli araldici del loro signore: vi garantiamo che vedere la cavalleria pesante trottare con il vostro "scudo" sulle gualdrappe è davvero fantastico. Durante la battaglia, oltretutto, i colori dei soldati si "macchieranno" di sangue (si spera, del nemico) e di fango! In totale, saranno presenti oltre 250 unità diverse, divise tra le 21 fazioni del gioco.

Non resta che attendere qualche mese, per scatenare, ancora una volta, i mastini della guerra! GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: GOTHIC 3

- **Casa:** JoWooD
- **Sviluppatore:** Piranha Bytes
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,2 GHz, 512MB RAM, scheda 3D 128 MB (256 MB consigliati)
- **Internet:** www.gothic3.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2006
- **Perché aspettarlo:** Finalmente potremo respirare atmosfere esotiche in un GdR in prima persona, visitando giungle, deserti e i popoli che vi dimorano. Gli sviluppatori si sono impegnati al massimo per fare di Myrtana un mondo realistico e dinamico in cui "perdersi" in cerca di avventura e agendo con la massima libertà. La grafica e i paesaggi sono di qualità elevatissima, il sistema di combattimento promette faville (è previsto anche uno stile di lotta con due lame...) e la trama ci vedrà coinvolti non solo in scontri ed esplorazioni di rovine, ma anche in complessi intrighi politici.



Inizialmente non padroneggeremo grandi magie, ma più avanti potremo apprendere incantesimi alquanto devastanti.

I territori desertici avranno condizioni atmosferiche e di luce proprie, differenti dal resto del continente.



Ogni oggetto che incontreremo è stato modellato a posizionato "manualmente" dagli sviluppatori, per garantire il massimo realismo.

I SIGNORI DELLE SABBIE

La regione desertica di Myrtana si chiama Varant e occupa tutta la vasta area meridionale del continente. Ha sei città principali e innumerevoli centri abitati secondari. Il potere è diviso tra quattro fazioni: i Nomadi, i Maghi Neri, i Maghi dell'Acqua (già incontrati in *Gothic II*) e gli Hashishin. Questi ultimi sono ispirati alla setta storicamente esistita degli Assassini, sono cacciatori di schiavi e seguono i rituali di un culto misterioso che ha i Maghi Neri come sacerdoti. Sparse per il deserto si trovano anche le rovine di tempi antichissimi e altri edifici sui quali, all'inizio, si sa poco o nulla, ma che potrebbero celare nelle loro profondità pericoli terribili. Le sabbie sono infestate da scorpioni giganti, leoni del deserto e altre creature poco simpatiche.



GOTHIC 3

Dalle brumose lande del nord, ai deserti e ai paesaggi tropicali, il mondo fantasy di Myrtana sta per schiuderci i suoi cancelli.

PUNTI DI SVOLTA

All'inizio di *Gothic 3* il protagonista potrà cooperare con tutte e tre le fazioni principali del gioco: Orchi, Assassini e Ribelli. Dopo questo periodo di sperimentazione, però, giungerà il momento in cui prendere una decisione definitiva sulla sua affiliazione: tale scelta influenzerà concretamente lo sviluppo della trama e del personaggio, e avrà un impatto anche sul finale. Rigiocando il titolo scopriremo che unirsi a una fazione diversa farà sbloccare ulteriori quest ed eventi.

MANCA poco alla pubblicazione di *Gothic 3* e, per stuzzicare ulteriormente il nostro appetito, gli sviluppatori ci hanno fornito un'ultima tornata di anticipazioni. Confessiamo che, in verità, l'acquolina in bocca scorre ormai a fiumi.**

Gothic 3 riprende il filo delle avventure che ruotano intorno all'innominato eroe dei primi due episodi. L'ambientazione è il vasto continente di Myrtana, un luogo caratterizzato da regioni geografiche diverse e culture variegate. Dai ghiacci e dai cieli lividi dell'estremo nord, il nostro protagonista viaggerà per foreste, campagne, monti, paesaggi tropicali e deserti, trovando in ogni regione popoli, architetture e mostri tipici di quei territori (incluse creature esotiche del calibro dei dinosauri).

Le diverse ambientazioni sono state realizzate "artigianalmente", ovvero senza utilizzare programmi di generazione automatica di città e paesaggi: ogni oggetto, costruzione e albero sono stati creati e posizionati dagli sviluppatori in base al luogo, alla cultura e alla logica del paesaggio, con l'obiettivo di dare al giocatore una sensazione di realismo senza precedenti.

"SEMBRA AVERE LE CARTE IN REGOLA PER IMPENSIERIRE *OBLIVION*"

La storia si sviluppa lungo una trama principale e numerose quest secondarie; come in *Oblivion*, i progettisti hanno lasciato una notevole libertà di scelta agli avventurieri, che avranno occasione di esplorare il mondo a piacimento, decidere con quali gruppi di potere schierarsi e contro quali combattere (modificando addirittura gli equilibri e le alleanze prestabilite tra le diverse fazioni), guadagnare fama e reputazione, e stringere amicizie alquanto eterogenee.

In verità, gli sviluppatori non esitano a utilizzare l'espressione "mondo dinamico" per Myrtana: i personaggi non giocanti hanno una loro vita indipendente e reagiscono realisticamente alle azioni del giocatore; le notizie sulle sue imprese si diffondono non istantaneamente, ma gradualmente, a "macchia d'olio"; se, per esempio, il protagonista riesce a liberare una città dall'occupazione di un signore degli orchi, si potrà scoprire, tornandoci, che gli abitanti ridotti in schiavitù sono ora affrancati, e l'hanno nuovamente abitata.

Gothic 3 sembra dunque avere le carte in regola per porsi come valido concorrente a *Oblivion*. Sebbene la versione iniziale non avrà un editor per creare Mod, e la scelta del personaggio sarà limitata all'eroe già preparato, l'esperienza di gioco promette di essere più varia, altrettanto profonda nell'interazione con il mondo, e più coinvolgente e dettagliata a livello narrativo.

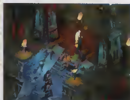
Non vediamo l'ora di scoprire la verità, recensendo a fil di spada *Gothic 3* sulle pagine di GMC.







Sarà possibile combinare le proprie abilità con oggetti magici, creando delle combinazioni devastanti.





I combattimenti sono sempre frenetici e richiederanno una buona coordinazione "mouse tastiera".



Il motore grafico di *Sacred*, nonostante il passare del tempo, riesce a fare ancora bella figura.

NON UN SEMPLICE CLONE

Sacred – La leggenda dell'Arma Sacra è tra i "cloni" più riusciti della serie *Diablo* di Blizzard. La definizione, forse, sta un po' stretta al titolo di Ascaron, visto che può contare su 30 missioni, 16 regioni da esplorare, più di 200 quest da completare, 6 eroi e oltre 300 personaggi non giocanti: il tutto condito da una trama ben intrecciata e capace di catalizzare l'attenzione degli avventurieri per settimane. Il successo di *Sacred – La leggenda dell'Arma Sacra* nel nostro Paese va attribuito anche a FX Interactive, che ha pensato di vendere il suddetto titolo a un prezzo davvero basso: 19,95 euro.

ISTANTANEA SU: SACRED UNDERWORLD

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Ascaron
- **Genere:** GdR/Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 3 GB su disco fisso, *Sacred*
- **Internet:** www.fxinteractive.com/it
- **Nei Negozi:** Inizi di ottobre
- **Perché aspettarlo:** *Sacred* ha conquistato il pubblico italiano in virtù di una buona giocabilità, un'ottima longevità e un prezzo vantaggioso. I server dedicati e gratuiti per il gioco online hanno saputo coinvolgere migliaia di utenti nel nostro Paese e *Underworld* ha le carte in regola per rinnovare tale successo. Gli appassionati di *Sacred* non si lascino sfuggire il prossimo GMC: abbiamo in serbo per loro altre sorprese!

SACRED UNDERWORLD

Il mondo di *Sacred* si espande fino all'oscurità!

LA pace sembrava tornata nel regno di Ancaria. Il sinistro stregone Shaddar e il demone Sakkara erano stati sconfitti, anche se al prezzo della vita del principe Valor, ma la tranquillità, come in ogni storia fantasy che si rispetti, non era destinata a durare.

Una nuova minaccia incombe. Dallo stesso altare su cui era stato forgiato il Cuore di Ancaria è sorta una misteriosa creatura che ha rapito la baronessa Vilya, l'amata di Valor. Il fantasma del principe affiderà a voi il compito di salvare la bella Vilya e di esplorare i misteri dell'Underworld, dando il via a una campagna in cui alla missione primaria si accosteranno delle quest alternative con cui incrementare il potere del vostro alter ego. Benvenuti nel mondo di *Sacred Underworld*, la nuova espansione di FX Interactive per il pluridecorato e venduto *Sacred – La leggenda dell'Arma Sacra*.

Con *Underworld*, gli sviluppatori di Ascaron ripropongono una ricetta fatta di combattimenti, azione, esplorazione e un impianto di gioco estremamente flessibile, il tutto condito da elementi ripresi dai GdR tradizionali.

"9 NUOVI TERRITORI DA ESPLORARE, CHE AMPLIANO IL MONDO DI ANCARIA DEL 40%"

Il team ha lavorato duramente per proporre 9 nuovi territori da esplorare, che ampliano il mondo di Ancaria del 40%. Luoghi dai nomi evocativi, come la città di Purgatorio, il bosco delle driadi o la rupe dell'Inferno. Le nuove ambientazioni proposte sono diverse e ben caratterizzate e, nonostante il motore grafico sia un po' datato, *Underworld* riesce comunque a fare bella figura.

Sono stati introdotti oggetti, tecniche di combattimento, armi e poteri inediti; anche il parco "nemici" è stato allargato con una trentina di "cattivoni" preparati ad hoc, tra cui vale la pena di citare i Subkari, signori dell'Underworld. Proprio per l'elevato livello delle difficoltà che si dovranno affrontare, si potrà importare il proprio eroe sviluppato giocando a *Sacred – La leggenda dell'Arma Sacra*, oppure scegliere uno dei due nuovi personaggi introdotti dall'add on: il "nano" e la "diavola". Il primo conterà sull'acciaio e sulle armi da fuoco per realizzare un arsenale micidiale; la seconda, invece, è ricorrerà alla magia nera alle sue abilità nei combattimenti corpo a corpo.

Queste aggiunte hanno una doppia valenza e potranno essere sfruttate non solo nella campagna single player, ma anche nelle arene dei server online. A tal proposito, segnaliamo che la comunità di *Sacred* è fiorente e corposa, e anche nel Bel Paese può contare su migliaia di giocatori.

L'espansione sarà completamente tradotta in italiano, mentre per giocare a *Underworld* sarà necessario possedere una copia di *Sacred – La leggenda dell'Arma Sacra*.



ISTANTANEA SU: *JOINT TASK FORCE*

- **Casa:** Vivendi
- **Sviluppatore:** Mithis Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU a 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.jointtaskforce.com
- **Nei Negozi:** autunno 2006
- **Perché aspettarlo:** Chiunque sia stufo dei classici RTS troverà in *JTF* delle meccaniche di gioco innovative, ma allo stesso tempo fedeli alla profondità tattica tipica del genere.



La fisica del gioco è molto credibile e supporterà le schede PhysX.

JOINT TASK FORCE

I venti del cambiamento soffiano sul campo di battaglia dei giochi strategici in tempo reale.

MOLTI EROI...
... molto onore. In alcune missioni sarete chiamati a gestire più di un eroe contemporaneamente. Alcuni eroi possono chiamare unità particolari e, nelle fasi più avanzate del gioco, sarà consentito sceglierli prima di gettarsi nella pugna.

DI tutto si può dire sul mondo dei PC, ma non che ci sia penuria di giochi strategici in tempo reale. Sin dai tempi di *Command & Conquer*, questo genere non ha conosciuto momenti di stanca e ha continuato a evolversi e perfezionarsi.

Dopo tanti anni, però, la situazione inizia a essere stagnante. Eccezion fatta per chicche come *Age of Empires III*, fedeli alla linea, ma allo stesso tempo originali e profonde, ogni mese ci troviamo per le mani tanti titoli che sembrano fatti con lo stampino. Per carità, molti di essi sono validi e divertenti, ma abbiamo quasi perso il conto dei titoli che sbandierano "tre fazioni giocabili" come se fosse una novità assoluta, ed è inevitabile che presto o tardi ci stuferemo delle stesse meccaniche riproposte sotto prospettive lievemente differenti, o al limite arricchite dallo sfruttamento di qualche licenza.

Joint Task Force sembra studiato apposta per distoglierci da queste meste considerazioni. Il suo obiettivo è tanto semplice quanto ambizioso: mantenere la profondità tattica dei suoi simili, rivoluzionandone la struttura e ravvivando il ritmo dell'azione. Il primo passo per attuare questa pacifica sommossa è dare un taglio netto alla tradizione, eliminando tutto ciò che ormai si dà per scontato.

Tanto per cominciare, bisogna dimenticare le basi. Non sarà più necessario investire considerevoli quantità di tempo a pianificare la struttura del quartier generale, costruendo edifici sempre più complessi e aspettando che la propria civiltà progredisca tecnologicamente per creare unità più avanzate. Già che ci siamo, facciamo una bella croce anche sulle risorse. Accumulare legno, oro e metalli vari non servirà più, di conseguenza non ci si dovrà preoccupare nemmeno di accaparrare e di proteggere i giacimenti più ricchi.

In realtà, è inesatto dire che tali elementi sono stati abbandonati del tutto. Sono stati trasformati fino a essere irriconoscibili, ma le loro funzioni sono ancora presenti. *Joint Task Force* orbita intorno alle spavalde figure degli eroi, dei soldati di grande esperienza in grado di resistere a tutti i pericoli della guerra. La loro caratteristica più importante, però, è l'abilità di chiamare rinforzi di ogni tipo via radio. Bastano un paio di clic per farsi recapitare un gruppo di fucilieri, una jeep, o persino un carro armato. Una volta che si è effettuata la richiesta, nel giro di

DISTRUZIONE A DOMICILIO

Ordinare delle unità e vedersele recapitare direttamente sul campo di battaglia è una bella comodità. Va tenuto presente, però, che gli elicotteri che trasportano suddette forze possono essere abbattuti, quindi bisogna evitare di chiamarli quando si è minacciati dal nemico. Perdere un carico equivale a una sconfitta quasi sicura, anche perché i punti investiti non vengono rimborsati. Questo sistema può rivelarsi molto interessante, specie quando si gioca online. Tagliare i rifornimenti al nemico e prenderlo per sfinimento è una strategia che non passa mai di moda.


Entrare in copertura sfruttando l'ambiente è una pratica molto salutare.

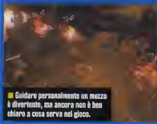

Si può zoomare fino a vedere i piloti di ogni singolo mezzo.

FISICA

La fisica è molto curata in *Joint Task Force*. Le esplosioni sono particolarmente realistiche e in grado di generare reazioni a catena. È solo un piccolo dettaglio, ma sono chicche simili che possono fare la differenza tra un gioco qualunque e uno degno di nota.

OGGI GUIDO IO

Tra tanti elementi perfettamente calibrati, uno solo ci ha lasciato perplessi. È possibile prendere personalmente il comando di qualunque unità, abbandonando le altre al loro destino e muovendola con le frecce direzionali. Non abbiamo avuto modo di provare alcuna missione in cui questa funzione fosse veramente utile, dunque ci è sembrato solo un piacevole diversivo, più simile a una scampagnata con una MicroMachine che non a un'operazione di guerra.


Guidare personalmente un mezzo è divertente, ma ancora non è ben chiaro a cosa serva nel gioco.




Nella modalità schermaglia ci si può anche sfidare all'inferno.


Oltre ai mezzi terrestri, ci saranno svariati velivoli, ovviamente più rari e costosi.

pochi secondi arriva un elicottero (o un aereo, secondo la dimensione delle unità) a "consegnare il pacco". Verrebbe da dire che gli eroi assolvono, più o meno, la funzione delle basi, ma a loro differenza sono in grado di muoversi liberamente e possono essere uccisi con più facilità. Di conseguenza, proteggerli sarà obbligatorio, pena un impietoso Game Over. L'altro dato fondamentale di *Joint Task Force* è la struttura a obiettivi.

"L'AZIONE, PUR FRENETICA, È INCREDIBILMENTE RAGIONATA"

Per guadagnare i punti necessari a ordinare le unità, infatti, è necessario eseguire rapidamente gli ordini che vengono impartiti mano a mano che si prosegue nelle missioni e, nel frattempo, distruggere il maggior numero possibile di unità ed edifici nemici. Tale formula, nella sua semplicità, riesce a coniugare strategia e azione.

Per sopravvivere è fondamentale fare lavorare a pieno regime la materia grigia, ingegnandosi per completare gli obiettivi e riducendo al minimo le perdite.

L'azione, pur essendo particolarmente frenetica rispetto agli standard del genere, è incredibilmente ragionata. Da quanto abbiamo visto nella versione d'anteprima di *Joint Task Force*, ancora lontana da quella definitiva ma particolarmente ben definita per quanto riguarda la calibrazione del livello di difficoltà, ogni singolo soldato è prezioso, e perderlo inutilmente rischia di compromettere l'esito dell'intera operazione. Per scongiurare questa disdicevole evenienza, è consentito sfruttare gli elementi dello scenario come copertura, quasi come negli FPS tattici in stile *Ghost Recon*. Tale facoltà spiana la strada all'utilizzo di tattiche avanzate, come manovre diversive o di accerchiamento. Capiterà, per esempio, di tenere impegnati dei soldati nemici facendo passare un mezzo corazzato e, nel frattempo, lanciare di corsa i propri cecchini ad arroccarsi in cima a una scalinata. Non mancheranno anche unità speciali, come i commando, in grado di disattivare bombe e di conquistare con facilità gli edifici nemici.

L'altro aspetto squisitamente tattico è la portata di tiro delle unità: a regolarla è un sistema molto preciso, studiato per obbligare il giocatore a scegliere l'arma giusta al momento giusto. I cannoni a lungo raggio dell'artiglieria sono letali, ma possono sparare solo a bersagli molto distanti, mentre i cami armati, pur essendo meno potenti, riescono a colpire oggetti relativamente vicini.

Joint Task Force è quindi un titolo molto interessante, con le carte in regola per portare una ventata di freschezza negli RTS. Se entro l'uscita del gioco verranno risolti i problemi più evidenti, legati principalmente all'Intelligenza Artificiale nemica, gli appassionati di strategia avranno una piacevole sorpresa.

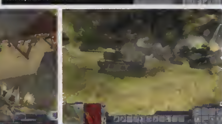


ISTANTANEA SU: *FACES OF WAR*

Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Best Way
Genere: Strategia in tempo reale
Requisiti di sistema: CPU a 1,5 GHz, Scheda 3D 64 MB, 256 MB RAM
Internet: http://facesofwargame.uk.ubi.com
Nei Negozi: 25 agosto 2006
Perché aspettarlo: Nonostante l'etichetta di "ennesimo RTS sulla Seconda Guerra Mondiale", *Faces of War* sembra avere le carte in regola per spiccare nell'affollato universo dei titoli strategici, grazie a una cura nel dettaglio che va oltre l'aderenza storica, dedicandosi anche alla realizzazione di una struttura di gioco compatta e stimolante.


In alcuni momenti c'è moltissima azione sullo schermo.

I ponti rivestono una grande importanza tattica, nella realtà come in *FoW*.




Gli edifici sono ricreati alla perfezione. E crollano alla perfezione...

L'ARTE DELLA GUERRA

Scegliendo tra le varie strategie a disposizione di tutti i novelli comandanti, si potrà decidere di accaparrarsi un veicolo nemico, uccidendo i soldati al suo interno e (in caso di danni) riparando il motore utilizzando eventuali strumenti. Altre variabili fondamentali saranno la necessità di procurarsi carburante per rifornire i mezzi e lo studio attento della potenza di fuoco delle armi, in modo da essere in grado di ribaltare anche la situazione più disperata con un pizzico di astuzia. Preoccupati da un plotone nemico a bordo di tank? Procuratevi dei Panzerfaust e fate vedere loro chi comanda...

FACES OF WAR

L'altra faccia della Seconda Guerra Mondiale, attraverso gli occhi dei suoi protagonisti.

NEL DVD
All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese, troverete il demo giocabile di *Faces of War*, con cui provare ben due missioni del gioco completo.

ANCHE se i giochi strategici rappresentano, per molti appassionati, una fetta consistente del divertimento offerto dai propri PC, può capitare che, a seguito dello sfolgorante annuncio di "un nuovo RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale!", venga da storcere il naso ed esclamare: "Ma come, un altro?".

Ebbene, questa è proprio la reazione che si potrebbe avere pensando all'arrivo di *Faces of War*, il nuovo RTS bellico firmato Ubisoft di cui abbiamo provato una versione da anteprima abbastanza vicina al prodotto finito e che, nonostante i dubbi iniziali, si è rivelato coinvolgente e tutt'altro che scontato.

Il gioco ci vedrà vestire i panni di alcuni dei protagonisti del secondo conflitto mondiale. Le fazioni chiamate in causa sono gli Alleati, Unione Sovietica compresa, e i tedeschi: il giocatore può scegliere lo schieramento preferito e, di conseguenza, lanciarsi "nell'occhio del ciclone". Tutte le campagne disponibili nella modalità single player sono ispirate a fatti realmente avvenuti nelle battaglie fra il 1944 e il 1945. Ciascuno scenario prevede, all'inizio, una sezione dedicata all'addestramento così da approfondire gli aspetti tattici e bellici necessari ad affrontare una determinata missione. In certi casi, le informazioni fornite dal comando saranno abbastanza dettagliate, ma spesso sarà necessario affidarsi alla propria abilità per venire a capo di una situazione tutt'altro che rosea.

"IL GIOCATORE NON SI TROVERÀ IMPEGNATO IN BATTAGLIE TROPPO DISPERSIVE"

In *Faces of War* i comandi sono gestiti da una combinazione di mouse e tastiera, cui si aggiunge il supporto del cursore contestuale (in grado, cioè, di adattare la propria funzione alla circostanza e, di conseguenza, effettuare un certo tipo di azione). La squadra di cui assumere il comando è composta da un numero limitato di elementi, in modo da rendere più attivo il coinvolgimento del giocatore che, così, non deve tuffarsi in battaglie troppo dispersive. In tal senso, si colloca anche la possibilità di passare al cosiddetto "Comando diretto", che permette di seguire con maggiore precisione le azioni di un'unità mentre compie le azioni affidatele.

Ciascun obiettivo deve essere perseguito sfruttando nel migliore dei modi l'ambiente circostante che, tra l'altro, subisce distruzioni e bombardamenti modificandosi di volta in volta e mostrando un'ottima resa grafica.

Tra le sorprese di *Faces of War* spicca anche una I.A. che pare destinata a dare filo da torcere agli strateghi più machiavellici, ma di cui si potrà aver ragione sfruttando l'imponente arsenale di armi e veicoli a disposizione. Il multiplayer, inoltre, permetterà fino a 16 giocatori in contemporanea di cimentarsi in otto diverse modalità. Lucidate gli stivali, quindi, l'attacco è imminente.



ISTANTANEA SU: *WOW: THE BURNING CRUSADE*

- **Casa:** Vivendi Games
- **Sviluppatore:** Blizzard Entertainment
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB, *WoW*, connessione a Internet
- **Internet:** www.wow-europe.com/en/burningcrusade/
- **Nei Negozi:** Fine 2006
- **Perché aspettarlo:** È la prima espansione del MMORPG di maggior successo della storia dei videogiochi, già solo questo dovrebbe essere un motivo sufficiente. Se non bastasse, vale la pena pensare al numero di caratteristiche aggiuntive che *The Burning Crusade* offrirà, irrinunciabili per qualunque giocatore di *World of Warcraft*.





Il portale che collega Azeroth con le Outlands... visto dal lato delle seconde. È davvero imponente!



La razza dei draghi di Bronzo protegge i segreti del tempo e, quindi, delle stesse "Cavern of Time".

I NUOVI ARRIVATI

In *The Burning Crusade* potrete creare nuovi personaggi sfruttando una razza inedita per ognuna delle due fazioni disponibili. Tralasciando la lunga storia che le caratterizza nel mondo di *Warcraft* (per gli interessati, è possibile leggerla online, in inglese, presso sito ufficiale di *WoW*), ecco in dettaglio le loro caratteristiche in termini di gioco.



Draenei
Regione di Origine: Azuremyst Isle, isola a Est di Darkshore (liv 1-20)
Capitale: Exodar
Classi Disponibili: Warrior, Mage, Priest, Paladin, Shaman, Hunter
Abilità Razziali passive: Resistenza Shadow +10, jewelcrafting +15, aura +1% hit per il party
Abilità Razziali attive: Blessing of The Naruu (Cura 50 HP in 15 secondi – 1,5 secondi tempo di lancio – ogni 3 minuti, incrementa con il livello)



Blood Elf
Regione di Origine: Quel'Thalas, territorio a Nord delle Eastern Pleaguelands (liv 1-20)
Capitale: Silvermoon (collegata da un portale a Undercity)
Classi Disponibili: Mage, Warlock, Priest, Paladin, Rogue, Hunter
Abilità Razziali passive: Resistenza tutte le scuole di magia +5, Enchanting +15
Abilità Razziali attive: Mana Tap (ruba Mana al bersaglio, 50 MP al primo livello, ogni 30 secondi), Arcane Torrent (interrompe il lancio di incantesimi e silenzia in un'area di 8 yard; ricarica 12 Mana/20 Energy per Mana Tap lanciato – massimo 3 – 2 minuti, incrementa con il livello)

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Come far giocare sei milioni di persone online: capitolo secondo.

UN NUOVO INIZIO?
A fronte del nuovo limite di livello, è lecito chiedersi se gli attuali sforzi dei giocatori avranno valore nell'ottica del nuovo equipaggiamento disponibile. Blizzard ha risposto in maniera elusiva alla domanda diretta, confermando che, a un certo punto, anche il migliore equipaggiamento "pre-espansione" diventerà obsoleto. Resta ancora da confermare dove si collocherà questo "certo punto" e come verrà accolto dai giocatori che hanno investito mesi e mesi nel gioco per cercare di raggiungerne le vette, non senza sacrifici.

È passato ormai quasi un anno da quando le prime indiscrezioni sull'espansione di *World of Warcraft* hanno cominciato a circolare nel mondo, Internet e non, tra lo stupore e la mai soddisfatta curiosità dei milioni (letteralmente) di appassionati del MMORPG di Blizzard.

Da allora, il flusso di notizie è stato magistralmente controllato dagli sviluppatori californiani, così come è rimasto intatto il velo di incertezza che avvolge la data di uscita. Tuttavia, il "This year" (tradotto "entro quest'anno") che riceviamo in risposta alla domanda diretta riguardo il debutto di *The Burning Crusade* ci appare più credibile che mai, anche a fronte di quanto ci viene mostrato in occasione della presentazione cui siamo stati invitati, a Parigi.

Per quanti non sono esperti di MMORPG, va sottolineato che l'uscita di una vera e propria espansione determina, in genere, l'introduzione di cambiamenti di importanza capitale, rispetto ai più comuni aggiornamenti e iniezioni di nuovi contenuti che accompagnano la "normale" vita di un gioco di questo tipo. *The Burning Crusade* non fa eccezione e presenta una serie di novità e mutamenti realmente significativi rispetto al *World of Warcraft* che tutti conoscono.

L'innalzamento del livello massimo raggiungibile dai personaggi (dall'originale sessantesimo, al futuro settantesimo) è il più importante di questi cambiamenti, in quanto va ad alterare molti degli attuali equilibri del gioco. Con il conseguimento di tale livello, infatti, verranno introdotte cinque abilità (tra incantesimi e stili di combattimento) per ogni classe, oltre a nuove versioni potenziate delle precedenti, e verrà ampliato l'albero dei talenti (le specializzazioni che caratterizzano le tipologie interne a ogni singola classe) con due ulteriori gradi di profondità (per gli addetti ai lavori, due nuovi "tier").

Allo stesso tempo, oltre a incrementare la potenza dei loro personaggi esistenti, i giocatori di *WoW* avranno modo di crearne di nuovi sfruttando le due razze introdotte da *The Burning Crusade* – Blood Elf per l'Orda e Draenei per l'Alleanza – ma non di provare classi inedite, perlomeno non nel senso stretto del termine. La peculiarità delle due nuove razze sarà quella di poter intraprendere le carriere prime specifiche e uniche dell'opposta fazione, vale a dire i paladini dell'Alleanza e gli Shamani dell'Orda, accessibili rispettivamente a Blood Elf e Draenei. In questo modo, verranno bilanciate ulteriormente le due fazioni, ma anche notevolmente appiattite le loro differenze, che resteranno limitate alle poco influenti abilità razziali e,



La nuova fase di "esperienza" si svolgerà in maniera del tutto identica alla vecchia.

LO SCORRERE DEL TEMPO





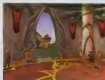
Tra le caratteristiche più stuzzicanti di *The Burning Crusade* va segnalata la presenza di un'area (non è ancora chiaro se si tratterà di un dungeon o di un'intera zona) denominata "Le Caverne del Tempo". Al suo interno sarà possibile visitare luoghi già noti delle terre di *WoW*, ma in contesti storici differenti. Nelle immagini, per esempio, si nota come l'attuale Tarren Mill (a sinistra) vi apparirà nella sua versione precedente all'invasione dei Non Morti (a destra). Dalle stesse parole di Blizzard, le Caverne del Tempo sono un perfetto esempio di come *The Burning Crusade* non si ponga il solo obiettivo di aggiungere, ma anche di arricchire quanto già esiste.

PROFESSIONI VECCHIE E NUOVE

Tra le novità, va anche segnalata una nuova professione: il "Jewelcrafting". Quest'ultima si occuperà della creazione di gemme speciali (ottenute "tagliando" quelle grezze che si trovano nelle miniere), che potranno essere incastonate negli oggetti dell'equipaggiamento per potenziarne e personalizzarne le caratteristiche. Tali oggetti verranno trovati come ricompensa per l'uccisione dei mostri o creati dalle altre professioni, per cui verranno introdotte le opportune "ricette" di fabbricazione per tutti i livelli. Il numero di "spazi" ove incastonare le gemme precedentemente lavorate dai novelli "gioiellieri" varierà con la qualità dell'oggetto. Tale sistema dovrebbe fornire una valida alternativa ai pezzi di equipaggiamento normalmente disponibili, soprattutto per i personaggi ancora in fase di "accumulo" dell'esperienza, potendo aggiornare gli spazi con gioielli sempre più potenti. Attenzione, però, così facendo distruggerete irrimediabilmente le gemme precedentemente utilizzate.













■ L'accesso comune alle classi "uniche" delle due fazioni ha sollevato reazioni discordanti.

"LE DUE NUOVE RAZZE POTRANNO INTRAPRENDERE LE CARRIERE SPECIFICHE DELL'OPPOSTA FAZIONE"

naturalmente, al fattore estetico.
Dati questi cambiamenti, *The Burning Crusade* amplierà anche il "mondo" conosciuto di *WoW*, introducendo territori e dungeon dove sarà possibile progredire di livello oltre il limite precedentemente imposto.

Queste nuove lande saranno le Outlands, ossia, per gli appassionati di storia dell'universo di *Warcraft*, la terra di origine degli Orchi conosciuta come Draenor, ormai desolata a causa del cataclisma scatenato in seguito alle passate guerre tra Orda e Alleanza. Divenute il regno del profugo Illidan, le Outlands non rappresenteranno solo una zona in cui accumulare esperienza, ma anche un luogo ricco di gustose novità.
Le cavalcature volanti sotto il totale controllo dei giocatori saranno indubbiamente una di queste, forse la novità più di spicco, dal momento che consentiranno, seppur nell'ambito delle sole Outlands, una libertà di movimento pressoché totale. Allo stato attuale, però, non si conoscono né le modalità con cui si potranno acquisire, né le tipologie disponibili (lo stesso Nether Drake mostrato nei filmati ci è stato presentato come "temporaneo").

Spostando l'attenzione sui dungeon presenti nelle Outlands, va sottolineata la scelta di Blizzard di continuare a proporre diverse "ali" all'interno di una stessa ambientazione (come capita per Dire Maul o Scarlet Monastery), così da offrire una maggiore flessibilità nell'esplorazione e non obbligare i giocatori a intraprendere sessioni troppo prolungate. Con questa filosofia sono stati pensati Auchindoun e Coil Fang, entrambi da cinque ali: il primo sarà un antico tempio Draenei invaso dalle forze del male, mentre il secondo (che comprenderà anche una parte da affrontare in raid) vedrà i giocatori affrontare la potenza dei Naga. Più classico, soprattutto come collocazione, sarà invece Karazhan, dungeon unico previsto per dieci persone e ubicato nelle "vecchie" terre, a Deadwind Pass.

Questi sono solo alcuni esempi dei contenuti in termini di istanze: alcune devono ancora essere rivelate (tra cui quella in cui sarà possibile affrontare lo stesso Illidan...), ma tutte avranno in comune un nuovo sistema d'impostazione della difficoltà, non valido per quelle da quaranta giocatori, in cui il capo del gruppo potrà decidere di aumentare la sfida offerta dal dungeon, al fine di ottenere ricompense migliori.

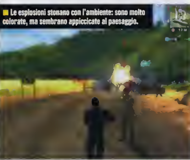
Contiamo di avere informazioni ancora più dettagliate non appena Blizzard deciderà di aprire le porte della Beta di *The Burning Crusade*, evento che non dovrebbe tardare molto a manifestarsi, così almeno ci auguriamo!



ISTANTANEA SU: JUST CAUSE

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Avalanche Studios
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto T&L
- **Internet:** www.justcausegame.com
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** Una sorta di *GTA* pieno di azione e ambientato su un'isola tropicale. Forse gli mancano l'ironia e la classe della serie di Rockstar, ma se cercate qualcosa di adrenalinico, potrebbe rivelarsi interessante.



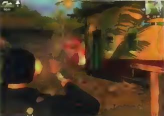


Le esplosioni stonano con l'ambiente: sono molto colorate, ma sembrano appiccicate al paesaggio.





Con il pulsante sinistro del mouse zoomerete dietro le spalle del protagonista, per colpire i bersagli con maggior precisione.



COME VOLA IL TEMPO

Osservare i paesaggi di *Just Cause* è affascinante. Gli shader riescono a rendere il mare con un realismo incredibile, che lo si osservi dall'alto sorvolando la zona con il paracadute, o che lo si contempli dalla prospettiva di un sommozzatore. Quando sarete immersi, i raggi del sole verranno rifratti dall'acqua, creando spettacolari giochi di luci e colori. Lo scorrere del tempo è abbastanza veloce, e in poche decine di minuti si potrà affrontare l'intero arco della giornata, godendosi i primi bagliori dell'alba e rimanendo estasiati dagli accesi colori dei tramonti. I programmatori hanno anche tenuto conto delle condizioni atmosferiche e non sarà strano se, in una giornata assolata, vedrete avvicinarsi delle minacciose nuvole, che in pochi minuti si trasformeranno in un violento acquazzone.



JUST CAUSE

Un'isola tropicale traboccante di narcotrafficanti e governata dalla corruzione: il mondo perfetto per un videogioco.

UN individuo atletico si lancia da un aereo, precipita per alcuni interminabili secondi prima di aprire il paracadute, poi atterra sulla spiaggia di un'isola tropicale. Estrae le armi e inizia a far fuori dei militari, aiutando il contatto che lo attende cercando disperatamente di difendersi dai soldati.

Dopo aver liberato la spiaggia dalle forze governative, inizia una fuga mozzafiato a bordo di una camionetta che vede il protagonista di *Just Cause* in piedi sulla parte posteriore, impegnato a sparare a chiunque si avvicini, via terra o via aria, creando un discreto spettacolo pirotecnico caratterizzato da jeep che volano ed elicotteri che si schiantano al suolo. È giunto il momento di riposarsi. In pochi minuti, si è arrivati alla fine del tutorial di *Just Cause*, senza nemmeno accorgersene, tanto è integrato nelle meccaniche di gioco. A questo punto si hanno le basi per iniziare l'avventura, consci del fatto che nelle prime missioni verranno dati continui suggerimenti, che in maniera indolore comunicheranno gradualmente le varie possibilità concesse al protagonista.

L'azione veloce e immediata di *Just Cause* è esaltata da un motore grafico che, su PC sufficientemente dotati, riesce a emozionare. Per certi versi, la grafica ricorda *Far Cry* (più che altro l'ambientazione tropicale e la fitta vegetazione), ma lo schema di gioco è vicino a quello di *GTA* di Rockstar.

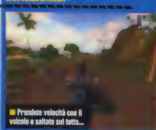
L'isola è enorme, ed è possibile esplorarla liberamente, anche da subito, senza l'impiccio di aree bloccate. Ci saranno varie zone, dove salvare, rifornirsi di armi ed energia o trovare un veicolo, che sono l'equivalente degli appartamenti di *GTA*. Da queste partirete verso i vostri obiettivi principali, o andrete a zonzo senza meta, certi che ogni due per tre incapperete in una delle numerose missioni secondarie disseminate lungo la mappa.

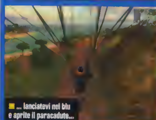
Con *Just Cause* non rimpiangerete la libertà offerta dai titoli Rockstar: potrete appropriarvi di ogni auto, moto, furgone o nave che troverete e avrete a disposizione la mossa più "eccessiva" vista in un gioco PC: si prende velocità con qualsiasi veicolo, si preme il tasto F per saltare sul tetto e, a quel punto, si schiaccia la E per vedere il vostro eroe volare ad altezze incredibili, aprire il suo paracadute tascabile e sorvolare l'isola. In questi istanti, potrete sparare sui nemici planando dolcemente, oppure lanciare un rampino verso qualche automobile e farvi trascinare.

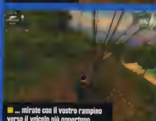
Se il mezzo non andrà nella direzione desiderata, avrete modo di sganciarvi e di attaccarvi a qualcun altro, sebbene sia molto più divertente portarsi sul tetto della vettura, saltare dentro l'abitacolo, scacciare in malo modo il pilota e prenderne il volante. Non pensate, però, che l'azione si svolga principalmente sui veicoli: per



PAROLA D'ORDINE: ESAGERARE!


Prendete velocità con il veicolo e saltate sul tetto...


... lanciatevi nel blu e aprite il paracadute...


... mirate con il vostro rampino verso il veicolo più opportuno...

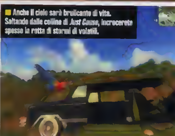

... e atterrate sul tetto della vettura del malcapitato...


... sbarazzatevi dell'autista e guidate sino a destinazione.



Non mancheranno i mezzi a due ruote, ma cadere sarà praticamente impossibile.




Anche il cielo sarà brulicante di vita. Saltando dalle colline di *Just Cause*, incrocerete spesso la rotta di stormi di volatili.

TUTTO A PORTATA DI MANO

In *Just Cause* vestirete i panni di un agente infiltrato. Se verrete catturati dal nemico, il governo USA negherà di avervi mai conosciuto. Sino a quel momento, però, sarà disposto a fornirvi ogni mezzo di cui avrete bisogno. Vi troverete lontano da qualsiasi strada? Nessun problema: accendete un fumogeno e vi verrà consegnato un mezzo adeguato nell'arco di pochi secondi. Avrete bisogno di raggiungere uno dei campi base il più presto possibile? Anche in questo caso, un fumogeno (di colore diverso) chiamerà un elicottero che vi porterà immediatamente a destinazione. Altro che i VIP!

"L'AZIONE È VELOCE E NON MANCANO LE MOSSE SPETTACOLARI"

quanto questi rappresentino una parte fondamentale nell'economia del gioco, le sezioni "appiedate" non sono meno importanti. La visuale è in terza persona, in stile *GTA*, ma la frenesia è superiore. Rispetto a quest'ultimo, infatti, il sistema di controllo è perfettamente tarato per girovagare e sparare a destra e a manca, facendosi strada fra decine di avversari armati e determinati a eliminarvi. Non a caso, quasi tutte le missioni cardine vi vedranno massacrare a più non posso, sfruttando un nutrito arsenale che includerà bombe a mano, mitra, pistole col silenziatore, doppia pistola e fucili vari. Anche molti degli incarichi secondari prevederanno questa carneficina e, in buona parte dei casi, l'obiettivo consisterà nel restituire ai ribelli delle aree ormai controllate dal governo locale. Il vostro eroe sarà, infatti, un agente USA infiltrato con il compito di destabilizzare un regime politico marcio e corrotto.

Pur se il numero degli avversari è molto elevato, la loro determinazione non sembra eccessiva e la barra dell'energia, di suo molto capiente, tende a calare con una lentezza esasperante. Senza contare l'incredibile frequenza con cui verranno elargiti medicinali che ripristineranno la salute del vostro alter ego. La versione da anteprima di *Just Cause* si è rivelata, insomma, troppo facile, anche a causa di un sistema di controllo dei veicoli che quasi non penalizza una guida completamente folle.

L'impressione è che i programmatori abbiano preferito puntare sull'impatto visivo piuttosto che sulla varietà e, pur se le missioni principali sono stuzzicanti, quelle secondare tendono ad assomigliarsi troppo.

Stupiscono piacevolmente i numerosi dettagli: insetti e volatili di ogni specie rendono più credibili i villaggi popolati da divertenti stereotipi, come l'ubriacone perdigiorno che "attacca bottone" o l'esaltato che vi urla "Cabron!" se osate urtarlo.

Just Cause, attualmente, è un mondo affascinante da esplorare, ma ancora sembra mancare della varietà necessaria per essere intrigante da "vivere". GIOCHI COMPUTER

Enemy Territ Quake Wars



ory

Splash Damage sta completando quello che potrebbe diventare il più appassionante FPS online di inizio 2007. Prepariamoci all'invasione Strogg, scoprendo quali saranno le caratteristiche degli eserciti in campo e approfondendo la tecnologia megatexture sviluppata da John Carmack per l'atteso prequel della saga di *Quake*.

CORRE l'anno 2060. Gli eserciti terrestri, assecondando gli istinti bellicosi della razza umana, si stanno logorando nell'ennesimo conflitto causato da futili motivi.

Nel bel mezzo della battaglia, i cieli di tutti i continenti vengono solcati dalle scie infuocate di una miriade di capsule simili ad asteroidi inarrestabili. All'interno di tali capsule vi sono i rappresentanti cyborg di un'entità collettiva specializzata nell'invadere pianeti e nel trasformarne gli abitanti in utile materiale genetico. L'invasione Strogg ha inizio e le armate della Terra, poste di fronte a una minaccia di tale entità, si uniscono dando vita alla Forza di Difesa Globale (GDF).

Molti anni dopo, gli umani, acquisite alcune delle tecnologie avversarie, riusciranno a ribaltare la situazione aggredendo gli Strogg nel loro mondo natale, avvicinandosi alla vittoria grazie ai riflessi e alla mira di un marine particolarmente temerario. In *Enemy Territory: Quake Wars*, però, non trovano spazio i furiosi duelli a colpi di Railgun, né i rocket jump necessari ad aggirare acrobaticamente il generalissimo Makron. Il titolo di Splash Damage è ambientato nei mesi immediatamente successivi all'invasione, che vedono un'armata Strogg munita di armi futuristiche non ancora del tutto sviluppate e un esercito terrestre attrezzato con tecnologie e veicoli direttamente derivanti da quelli attuali. L'assenza di un super-guerriero inarrestabile fa sì che l'esito degli scontri sia legato all'abilità dei plotoni di coordinarsi e di sfruttare al meglio i mezzi a loro disposizione.

Enemy Territory: Quake Wars, più che dai titoli della saga di *Quake*, sembra trarre profonda ispirazione dagli FPS online come *Battlefield*, assegnando però alle classi dei giocatori un'importanza ancora maggiore rispetto alla serie di Electronic Arts.

SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** Splash Damage/id
- **Casa:** Activision
- **Internet:** www.enemyterritory.com
- **Uscita prevista:** Febbraio 2007
- **Giochi precedenti:** Il team Splash Damage si è occupato della sezione multiplayer di *Doom 3* e ha dato vita al miglior FPS gratuito per PC, quel *Wolfenstein: Enemy Territory* che ancora oggi impegna tantissimi giocatori in scontri online dalla forte impronta tattica. Il motore di *Enemy Territory: Quake Wars*, poi, promette di portare il realismo delle mappe di gioco verso nuove vette.

"L'assenza di un super-guerriero fa sì che l'esito degli scontri sia legato all'abilità dei plotoni di coordinarsi"

MEGATEXTURE, L'ULTIMA MAGIA ID


La tecnologia megatexture dà il meglio di sé quando si osserva la mappa dall'alto.

La tecnologia megatexture dovrebbe permettere la creazione di ambientazioni aperte più realistiche e semplificare l'assegnazione di diverse caratteristiche alle varie zone del terreno.

Ma come funziona?
In pratica, quella che Carmack ha sviluppato appositamente per Splash Damage è una tecnica in cui tutto il terreno di gioco è generato da un'unica texture di 32.000x32.000 pixel. Solitamente, i terreni delle ambientazioni aperte sono costituiti da un numero limitato di texture, ripetute così da non ingolfare la memoria video della VGA. Questo sistema fa sì che le stesse immagini siano riutilizzate più volte per ambienti che dovrebbero essere molto diversi, può produrre degli artefatti e impegna il bus della scheda in continui caricamenti.
Per non tenere l'enorme texture sempre nella memoria della GPU, Carmack ha sviluppato un codice di frammentazione che carica nella RAM la porzione d'immagine di volta in volta necessaria, occupando solo 8 MB. Il risultato è un'ambientazione realistica persino se osservata dall'alto, che non impegna eccessivamente la GPU anche in presenza di visuali molto estese.
Se a tutto questo aggiungiamo l'editor sviluppato da Splash Damage, in grado di assegnare a ogni parte della texture una specifica caratteristica fisica, otteniamo un gioco in cui, nella stessa mappa, la nostra jeep potrà arrancare e sollevare fango o scivolare agilmente innalzando una nuvola di polvere.
La creazione di Mod dipenderà dalla facilità con cui l'editor consentirà di generare terreni di diverso tipo, dato che risulterebbe improponibile, per un gruppo indipendente, creare texture così sofisticate utilizzando i normali strumenti freeware.
Recentemente, Carmack ha accennato a un ulteriore sviluppo della tecnologia megatexture, che arriverà a contemplare le immagini che ricoprono tutti i personaggi di gioco. Tale tecnica non troverà posto in *Enemy Territory: Quake Wars*, ma nel prossimo progetto di id Software, sviluppato avendo le DirectX 10 e l'Xbox 360 come obiettivo.


Un cecchino abile riuscirà a colpire i singoli passeggeri degli autoveicoli, trasformando rapidamente APC a jeep in macabri carri funebri.

"Splash Damage ha assegnato alle due fazioni obiettivi quali la costruzione di un ponte o la raccolta di documenti importanti"


L'attenzione delle squadre sarà concentrata, di volta in volta, sui vari obiettivi, per cui il munizionamento dei Field Ops risulterà fondamentale.

GLI OBIETTIVI

Chi ha letto l'anteprima pubblicata sul numero di marzo di GMC sa che, entrando in uno dei server online di *Enemy Territory: Quake Wars*, potrà scegliere se rinforzare il contingente di invasione Strogg o se arruolarsi nelle forze di difesa terrestri.

Le ambientazioni delle battaglie spazieranno tra tutti gli ambienti tipici del nostro pianeta: passando fra le 10-12 mappe previste ci si ritroverà a combattere nelle polverose pianure di un terreno desertico, nelle foreste innevate di un paesaggio nordico e nelle boscose colline dei climi più temperati. I cecchini desiderosi di appostarsi furtivi tra le macerie di un palazzo sventrato apprezzeranno la presenza di una mappa urbana, in cui la battaglia infurierà in mezzo ad automobili abbandonate e scale antincendio. Gli sviluppatori stanno volgendo particolare attenzione alla caratterizzazione degli ambienti, in modo da evitare che i livelli assomiglino tutti a un indefinito paese mediorientale.

Sul fatto che lo scontro non calerà mai di intensità ci sono pochi dubbi. L'azione di gioco, ideata pensando a dei match da 24 o 32 partecipanti, non avrà come obiettivo finale la semplice conquista di un ampio territorio. Consapevoli che le guerre non si vincono issando una bandiera nelle casematte e nelle trincee nemiche, i ragazzi di Splash Damage hanno assegnato alle due fazioni degli obiettivi ben più pratici, quali la costruzione di un ponte, la distruzione di un'installazione avversaria o la raccolta di importanti documenti tecnici. In questo modo, l'attenzione dei giocatori si concentrerà sui punti cruciali della mappa, che andranno difesi o conquistati solo grazie a un'azione ben coordinata tra le varie classi. Attirare l'attenzione su una specifica missione lascerà poi ai Covert Ops umani e agli infiltratori Strogg maggiore libertà d'azione, oltre alla possibilità di minare l'efficienza della squadra avversaria utilizzando le perfide tecniche dell'inganno.

Splash Damage ha profuso grandi sforzi nell'interfaccia, che mostrerà chiaramente a ogni giocatore gli obiettivi più pressanti di ogni classe, nel tentativo di ridurre al minimo l'inefficienza di chi si è avvicinato da poco alla battaglia. In presenza di torrette antiuomo, ai Field Ops verrà quindi segnalata l'opportunità di un attacco aereo guidato. Allo stesso modo, i Constructor alieni verranno informati dal loro HUD della necessità di riparare un veicolo fondamentale al completamento della missione. Le comunicazioni con i compagni di





L'Oppressor sarà dotato di antenne radio con cui contattare le astronavi strogg in orbita.



Scortare l'MPC nei punti critici della mappa offrirà molti vantaggi, tra cui la possibilità di cambiare la propria classe durante lo scontro.





Guadagnare terreno nelle ambientazioni urbane richiederà particolare impegno, dato che queste ultime faciliteranno le imboscate e il compito dei cecchini.



Anche di fronte al sibilante Hornet, la migliore strategia consiste nel fuggire.

squadra potranno avvenire tramite dei menu testuali rapidamente richiamabili o utilizzando il sistema di chat vocale integrato nel motore di gioco di *Quake Wars*.

LE CLASSI IN CAMPO

Gli ultimi mesi di lavoro hanno permesso a Splash Damage di definire le caratteristiche principali delle 10 classi di gioco. Chi desidera aggredire gli avversari con una brutale potenza di fuoco sceglierà di impersonare i Soldati dell'esercito GDF, muniti della devastante mitragliatrice N93, di granate a frammentazione e di un lanciarazzi capace di "addomesticare" i più ostili velicoli Strogg.

Chi vuole rifornire i soldati di munizioni o difendere la prima linea di combattimento con artiglieria pesante e missili teleguidati, invece, dovrà vestire i panni del Field Ops, l'unica classe in grado di richiedere il lancio di una testata nucleare. Medici e Ingegneri saranno tenuti a guarire i commilitoni feriti e a costruire le strutture necessarie al compimento delle missioni, non dimenticando di assemblare delle torrette antimissile e di "resuscitare" i soldati tramite il defibrillatore. La classe "terrestre" più intrigante risulterà essere quella del Covert Ops, capace di sabotare le torrette Strogg tramite PDA e di piazzare delle telecamere in territorio nemico.

L'Aggressor, equipaggiato con HyperBlaster e carica esplosiva al plasma, rappresenterà la versione aliena del Soldato GDF, così come il Constructor, munito di drone riparatore e di mine antiuomo farà le veci dell'Ingegnere. Non tutte le classi Strogg rispecchieranno però specularmene quelle dell'esercito umano: i ruoli del Medico e del Field Ops verranno svolti dal Technician, in grado di distribuire il fluido Stroyent ai compagni, di piazzare barriere di energia in difesa della prima linea e di trasformare in cyborg i corpi degli avversari uccisi. L'Oppressor, in diretto contatto con le astronavi orbitali grazie a delle ampie antenne, potrà colpire il nemico con mortai al plasma, cannoni Rail e laser satellitari, o utilizzare il Lacerator (un mitragliatore ad alta intensità di fuoco) negli scontri diretti.

Anche gli Strogg riusciranno a infiltrarsi tra le linee nemiche grazie alla capacità dell'Infiltrator di trasferire la propria essenza nei cadaveri degli avversari uccisi. Riconoscibile solo dall'aspetto emaciato, l'Infiltrator sotto mentite spoglie potrà utilizzare un drone spia, colpire da lontano grazie a un'acerba Railgun o terminare silenziosamente gli umani accoltellandoli alle spalle.

I MEZZI D'ASSALTO

Poco importa il tipo di strogg che si impersona, se arriva un hovercopter è bene darsela a gambe.

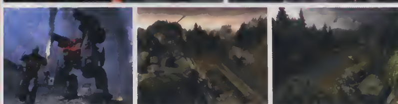
A sottolineare la differente provenianza della due fazioni non è soio l'aspetto cyborg dagli Strogg, ma anche la natura dei mezzi da combattimento. Se gli umani impiegano veicoli e armi che sembrano derivare dirattamenta da quelli oggi in dotazione ali Esercito USA, gli alieni fanno grande uso di motori antigravitazionali, munizioni al plasma a mech simili a possanti Gundam.
Il mezzo più originale in forza alla GDF è certamente l'Hovercopter, un elicottero che, dopo un decollo verticale, è in grado di muoversi veiocamenta grazia a dei motori a reazione. L'hovercopter ben sintetizza l'intanto di Splash Damage di rendere estremamente semplice il controllo dei mezzi: i suoi stabilizzatori rendono quasi impossiblia schiantarsi al suolo e permettono al pilota di impegnarsi in alaborati duelli con le torrette terrestri, nonché di dare vita ad acrobazia utili a avitara i missili in arrivo.
Il mazzo più versatile è il Trojan, un APC anfibio che sottolinea il realismo del motore fisico. Pur avendo tutte le ruote a terra, il Trojan può recuperare ia propria mobilità trascinandosi fino al più vicino corso d'acqua, mettendo al sicuro il suo equipaggio.
Il carro armato Titan è il mezzo che beneficia maggiormenta di un buon gioco di squadra, dato che per esprimere ai meglio ia propria potenza di fuoco necessita di un pilota, di un servente al pezzo a di un addetto alla mitragliatrica.
Ii più impressionante mezzo a disposizione degli Strogg è il Goliath, un mech capace di genarare un notevoie volume di fuoco o, in alternativa, di distribuire morte e distruziona sempilcementa calpestando uomini e mezzi avversari. L'Hornat, una navicella antigravitazionale caratterizzata da un inconfondibila ronzio, varrà utilizzata per offrire copertura aerea ai soldati, mantre gli Infiltrator ameranno l'Icarus, un jet pack personale con cui superare inosservati muri di cinta a ostacoli naturali. L'elenco delle attrezzature si allungherebbe se contempiassimo tutte la torrette, i veicoli terrestri e i radar ottenibili dai Field Ops, dagli Oppressor e dagli altri componenti del team, una voita spostato il cantro di comando della squadra nei punti nevralgici della mappa. La potenza di aicune armi Strogg verrà compensata daila versatilità dai mazzi terrastri, che permetteranno ai soldati, per esempio, di installare il loro lanciarazzi su aicune torrette, rendendoio disponibile anche alla altra ciassi.



Tutti i mezzi aerei saranno agili e ben controliabili, in modo da incentivare i duelli tra velivoli.



Il motore di gioco non usa l'HDR, ma un effetto bloom che crea illuminazioni comunque pregevoli.



REALISMO VISIVO

Ora che classi, mezzi e attrezzature sono stati ben definiti, è possibile apprezzare le qualità del motore di *Enemy Territory: Quake Wars*. Ogni automezzo terrestre è dotato di caratteristiche fisiche complesse, che rendono possibile colpire i singoli pneumatici, infrangere parabrezza e scardinare micidiali torrette di fuoco.

Trovarsi a bordo di una jeep sottoposta al fuoco di un mitragliatore al plasma significherà essere inondati di schegge di vetro e perdere progressivamente il controllo del mezzo, man mano che diminuirà il numero degli pneumatici integri. Il motore fisico offrirà, però, anche dei vantaggi al pilota, il quale riuscirà a effettuare delle rapide sterzate utilizzando il freno a mano, o a investire gli avversari lanciando un APC in derapata. I mezzi antigravitazionali colpiti dai mortai o dalle torrette antiaeree non si limiteranno a rimanere inerti e a esplodere dopo una serie di impatti, ma beccheggeranno realisticamente, mettendo a dura prova l'abilità di chi sarà alla guida.

Il motore grafico, evolutosi notevolmente dai tempi di *Doom 3*, non trarrà beneficio solo dalla tecnologia megatexture (di cui trattiamo più diffusamente in uno spazio apposito in queste pagine), ma sfrutterà l'effetto Bloom, che donerà al campo di battaglia un aspetto simile a quello visibile in film di guerra quali "Salvate il soldato Ryan" simulando l'HDR. Quest'ultimo richiede schede 3D con supporto ai Pixel Shader 3.0, mentre per il Bloom sono sufficienti i 2.0. L'effetto estetico è praticamente identico (a fronte di un lavoro maggiore da parte dei programmatori), in compenso anche le GPU meno recenti potranno supportare un modello di illuminazione avanzato.

Dove non arriverà il motore di id Software giungerà l'impegno degli animatori, oggi impegnati a creare posture e movimenti diversi per ogni classe. I ragazzi di Splash Damage pensano che il realismo delle animazioni non abbia solo una valenza estetica: il loro obbiettivo è consentire all'operatore di una torretta di capire quando un avversario sta richiedendo un bombardamento aereo, o rendere riconoscibile un Infiltrator impostore solo grazie alla sua andatura.

La ricerca di una simile raffinatezza nei dettagli e l'esigenza del perfetto bilanciamento tra le forze in campo hanno spinto gli sviluppatori a fissare una nuova data di uscita per *Enemy Territory: Quake Wars*. Dovremmo poter vedere il frutto delle loro fatiche nei primi mesi del 2007. Sempre che gli Strogg non ci mettano lo zampino cibernetico.





giochi proibiti

GMC indaga su un rapporto fin troppo complicato: **sesso e videogiochi**. È un connubio moralmente accettabile? È un concetto rivoluzionario o semplicemente inevitabile? Di fronte alle implicazioni generate da tali domande emerge un unico fatto evidente, ovvero che da questo punto di vista il videogioco rappresenta un terreno ancora relativamente vergine...

di Francesco Alinovi

Pur essendo una delle attività basilari dell'esistenza, il sesso richiede la perfetta alchimia di componenti fisiche ed emotive. Un atto interattivo così complesso è difficilmente traducibile in termini di giocabilità.

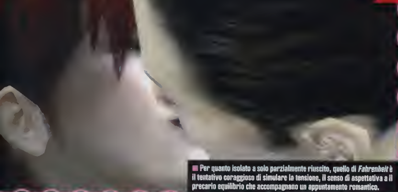
Eppure, di fronte al costante dilagare di richiami erotici in altri mezzi di comunicazione più affermati, viene da chiedersi quando scoppierà la rivoluzione sessuale anche nella terra delle creature digitali. Le prime avvisaglie risalgono a un anno fa, quando una notizia bomba rese l'estate davanti ai monitor ancora più rovente. Grazie a una patch era infatti possibile sbloccare alcuni contenuti tenuti nascosti nel successo internazionale *GTA San Andreas*. Nella fattispecie, si trattava di una missione, chiamata "Hot Coffee" in cui il protagonista, invece di crivellare di colpi gli avversari, si cimentava in effusioni amorose con la propria fidanzata. Se l'Europa sorrise alla notizia, negli Stati Uniti scoppiò lo scandalo. Il gioco venne prontamente ridistribuito eliminando dal codice la sequenza incriminata e, nonostante l'indignazione delle associazioni di genitori, il fatto fu velocemente archiviato.

Mentre le vendite di *GTA* tornavano alle stelle, l'industria dell'intrattenimento elettronico occidentale veniva spronata a interrogarsi sul delicato rapporto tra il sesso e i videogiochi.

Ebbene, che ci crediate o meno, ancora oggi è questo il tema che, più di tutti, scalda i dibattiti tra i guru del divertimento. L'ultima, in ordine di tempo, è stata la conferenza "Sex in Videogames" che si è svolta a San Francisco l'8-9 giugno 2006. Anche la International Game Developers Association (l'ente no-profit che riunisce i membri della comunità di sviluppo) ha aperto un gruppo di discussione permanente per trattare lo scottante argomento (chi volesse aggiornamenti può consultare il sito **www.igda.org/sex**, al momento solo in inglese).

DALL'EMERGENZA SESSO AL SESSO EMERGENTE

Nell'avvicinarsi alla questione, il primo (falso) problema sorge se si considera il videogioco essenzialmente un'attività infantile. Sebbene i dati



Per quanto isolato e solo parzialmente riuscito, quello di *Fahrenheit* è il tentativo coraggioso di simulare la tensione, il senso di aspettativa e il precario equilibrio che accompagnano un appuntamento romantico.

di mercato confermino esattamente il contrario (a 33 anni - età media dell'utente di videogiochi secondo la Entertainment Software Association **www.theesa.com** - di solito si dovrebbe essere usciti completamente dalla pubertà...), l'opinione pubblica meno informata continua a supportare i soliti stereotipi: da qui la prudenza delle maggiori case di produzione, rafforzata anche dalla considerazione che, se i videogiochi continuano a piacere anche in questo modo, quasi privi di ogni riferimento al sesso, non ha senso stravolgere regole e contenuti.

Purtroppo per i censori, però, il perverso gioco di sottrazione non basta: togliere la nudità dai videogiochi per renderli più "innocui" spinge gli utenti sulla strada della creatività. Il fenomeno più interessante da osservare riguarda, infatti, il sesso emergente nelle comunità dei giochi online più popolari, che pure non prevedono direttamente questo tipo di attività. Primo fra tutti, va citato il MMORPG di successo planetario *World of Warcraft*, in cui la promiscuità tra le razze ha favorito la creatività sessuale, dando vita a uno sconfinato universo parallelo di fumetti amatoriali e machinima (filmati realizzati montando e doppiando sequenze di gioco).

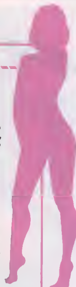
C'è di più: nei mondi online persistenti, il sesso è rapidamente diventato merce di scambio per ottenere moneta virtuale; il caso esemplare è rappresentato da *Second Life* **http://secondlife.com**, l'universo multiplayer che vanta oltre 150.000 iscritti (ciascuno proprietario di un appezzamento di terra digitale) e spesso preso a modello da corsi accademici e letteratura annessa in sociologia, studio dei media e design ambientale. Ebbene, nell'universo virtuale creato dai Linden Lab, capace di muovere al cambio corrente oltre 5 milioni di dollari americani (stando ai dati del produttore), il commercio più profittevole è quello delle grazie poligonali del proprio avatar.

Uno dei distretti a luci rosse più frequentati è Amster-Dame, curiosa mescolanza di immagini porno e addobbi in stile "Hello Kitty". Le tariffe, per mezz'ora di intrattenimento, partono dai 500 linden (la valuta di *Second Life*), per un corrispettivo di circa 1,35 euro; chi volesse andare sul sicuro può consultare il sito americano **http://sl-escorts.com**, dedito alla recensione delle prestazioni delle "accompagnatrici" più quotate.

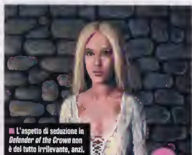
PIXEL BOLLENTI

Sebbene questi episodi rappresentino l'uso "improprio" o, meglio, "imprevisto" di una proprietà intellettuale e della relativa tecnologia, la storia "ufficiale" dei videogiochi è comunque in grado di proporre una casistica, per quanto limitata. Il primo atto sessuale certificato dell'era digitale appartiene a *Custer's Revenge* per Atari 2600 (Mystique, 1982), un disgustoso adattamento del tema western, con protagonista

NUDI ALLA META



Sebbene in *World of Warcraft*, come in numerosi altri casi, il nudo e la rappresentazione dei genitali e dell'atto fisico (su cui si basa l'industria a luci rosse) non costituiscano una prerogativa necessaria, e la loro assenza non sia d'impedimento, particolari accorgimenti a livello di equipaggiamento e skin possono rendere stimolante la situazione anche ai giocatori forniti di scarsa immaginazione. Per quanto nei risultati più vicina al grottesco che all'erotico, quella delle patch per denudare i personaggi più popolari dei videogiochi è una tradizione che vanta origini precedenti l'uscita del primo *Tomb Raider*. Le immagini della scabrosa versione "Nude Rider" fecero allora (1996) il giro del mondo: sebbene potrebbe essere oggi conveniente commemorare il decennale, GMC, non tanto per rispetto di un'icona storica, quanto per rispetto nei confronti dei propri lettori, si trattiene dal mostrarle nuovamente.



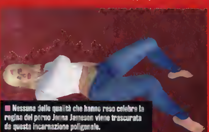
L'aspetto di seduzione in *Defender of the Crown* non è del tutto irrilevante, anzi.

DIGITAL PORNODIVA

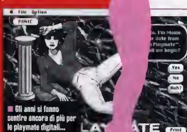
La madrina di tutte le pornostar virtuali è *MacPlaymate*, datata 1987, mentre a metà degli Anni '90, quando sulla bocca di tutti c'era la realtà virtuale, la corona di regina del cybersex venne posta sul capo di *Virtual Valerie*. Ma la promessa del sesso virtuale non si è fermata a quegli anni, produzioni in uscita come *Virtual Hottie 2* (Solark LLC), oltre a sfruttare un motore grafico di tutto rispetto, contemplano l'impiego di periferiche peculiari come la Virtual Sex Machine (l'approfondimento delle cui funzionalità viene lasciato alla curiosità del lettore). Sta di fatto che, dal 1987 a oggi, davvero poco è cambiato: l'utente, come il regista di un filmino hard, deve scegliere abbigliamento e accessori, cambiare inquadrature e soprattutto posizioni, introdurre nuovi partner e mantenere vivo il livello di eccitazione, stuzzicando ritmicamente le parti intime del personaggio su schermo fino al momento clou, per poi ricominciare da capo...



Le Active Dolls sono le pupe digitali più animate. Trovare lo scatto giusto mentre eseguono svariate moine garantisce anche un certo senso di sfida.



Nessuna delle qualità che hanno reso celebre la regina del porno Jenna Jameson viene trascurata da questa incarnazione poligonale.



Gli anni si fanno sentire ancora di più per le playmate digitali...



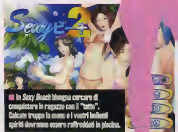
L'uscita di *Custer's Revenge* fece scalpore tra l'opinione pubblica più per il tema razzista, che per quello sessuale. Anche a quei tempi furono in pochi a trovare eccitanti quei mucchietti di pixel deformi.



La natura adulta di *Omikron* portava spesso il giocatore a frequentare locali di lap dance per ottenere informazioni. Nella versione americana il seno delle ballerine era coperto.

MAI DIRE HENTAI!

Con questo termine, che nel giapponese colloquiale significa "perverso", viene in genere indicata dagli occidentali la produzione di giochi, manga e anime a sfondo erotico. Tra i maggiori sviluppatori ci permettiamo di segnalare Illusion (www.illusion.co.jp), che ha operato una rilettura in chiave erotica non solo dei vari simulatori di appuntamenti, ma anche del picchiaduro a incontri (*Battle Raper 2*), delle attività da spiaggia (*Sexy Beach 2*), del survival horror (*Des Blood VR*) e, addirittura, dei titoli d'azione furtiva in stile *Splinter Cell* (*Biko 3*)! Prima di lanciarvi in spericolati acquisti online, sappiate che la maggior parte di questi prodotti è destinata unicamente al Sol Levante e funziona esclusivamente con le edizioni giapponesi dei vari sistemi operativi. Inoltre, sebbene il blocco linguistico non sia sempre un problema cruciale per comprendere lo "sviluppo" della trama, le situazioni proposte possono risultare controverse per la sensibilità occidentale: gli stupri da parte di creature tentacolari sono all'ordine del giorno, così come al giocatore spetta spesso il compito di palpeggiatore mascherato della metropolitana...



In *Sexy Beach* bisogna cercare di conquistare le ragazze con il "tatto". Calcate troppo la mano e i vostri bollenti spiriti dovranno essere raffreddati in piscina.

"Togliere la nudità dai videogiochi per renderli più innocui spinge gli utenti sulla strada della creatività"

un redivivo generale Custer pronto a riscattare la propria vendetta vagando sedere al vento per lo schermo, cercando di schivare i proiettili per poi violentare la squaw legata al palo in fondo al livello (allora come oggi, il tema razzista fece parlare più di quello sessuale).

Tra i reperti dell'archeologia videoludica che godono di maggiore considerazione c'è la scena clou (e solo vagamente erotica) del leggendario *Defender of the Crown* (Cinemaware, 1986): raggiunto il cuore del castello assediato e superata a colpi di lancia e spada ogni tenzone, all'aspirante Re d'Inghilterra veniva data la possibilità di concupire la principessa salvata, che ricompensava l'eroe lasciando cadere il vestito e mostrando così le spalle nude. Per quanto inoffensiva all'occhio, la malizia insita in tale promessa di matrimonio ci permette di annoverare la sequenza tra i classici dell'erotismo videoludico, al pari delle svariate peripezie tragicomiche che hanno per protagonista quello scapolo impertinente di Larry Laffer. All'imbarazzante creatura di Al Lowe spetta il ruolo di araldo della libertà sessuale nei videogiochi, con 6 avventure principali (da *In the Land of the Lounge Lizards* del 1987 a *Love For Sail* del 1996) e alcuni spin-off (*Leisure Suit Larry's Casino*, fra gli altri).

Nel 1998, Take 2 (ancora lontana dai fasti di *GTA*), pubblicava in Europa *Lula the Sexy Empire*, un "manageriale" dedicato al mondo dell'hard. Prima vendendo le foto della fidanzata (la Lula del titolo), poi assemblando cast di pornostar sempre più numerosi, al giocatore spettava il compito di diventare magnate dell'industria a luci rosse.

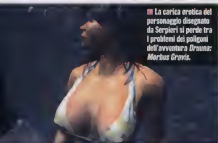
A questo episodio è stato dato un seguito solo in tempi recenti, ma *Lula 3D* (CDV, 2006), invece di calcare le orme del predecessore punta su un rude motore tridimensionale per proporre una squallida avventura, che vede la protagonista impegnata nella ricerca di alcune "attrici" scomparse. A un simile livello di goffaggine troviamo anche *Druuna: Morbus Gravis*, sviluppato dall'italiana Artematica (2001), che parte dall'onirico fumetto originale, ma culmina in un'avventura che di erotico ha solo l'idea di poter impiegare la sensuale eroina disegnata da Paolo Eleuteri Serpieri. Lo stesso senso di noia pervade anche il "controverso" *7 Sins* (Monte Cristo Multimedia, 2005), ovvero l'ascesa al potere di un impenitente dongiovanni nella città del vizio tramite monotoni minigiochi.

SEX AND THE (SIM) CITY

Su un altro fronte si collocano gli emuli dei Sims. D'altra parte, un gioco che si presenta come



In realtà, per quanto indirizzate su temi a sfondo sessuale, le avventure di Larry hanno sempre puntato più sull'effetto comico che su quello erotico.


La carica erotica del personaggio disegnato da Serpieri si perde tra i problemi dei poligoni dell'avventura *Druuna: Morbus Gravis*.


In *Singles: Flirt Up Your Life!* situazioni come questa arrivano solo dopo un lungo rapporto.

simulatore di relazioni interpersonali deve, per forza di cose, suscitare interesse nei confronti delle situazioni più intime. A dire il vero, anche i Sims hanno pulsioni sessuali: sebbene la nudità sia censurata e il "woohoo", come viene chiamato dal gioco, avvenga sempre sotto le coperte, Maxis ha elegantemente affrontato questa complessa interazione sociale senza calcare la mano o dettare una precisa direzione (anche l'omosessualità e i matrimoni gay sono contemplati in *The Sims 2*, ma si tratta di scelte che spettano al giocatore, mentre il sesso è soprattutto un fattore fondamentale per la trasmissione genetica).

Ovviamente, tra i tanti amanti del piccolo popolo di Maxis che alla prima partita hanno tentato subito di intervenire nell'intimità del proprio personaggio, ci sono anche alcuni game designer che poi hanno pensato bene di emulare l'originale puntando proprio sugli aspetti più piccanti. È il caso, per esempio, di *Singles: Flirt Up Your Life!* (Deep Silver, 2004) e di *Playboy: the Mansion* (Ubisoft, 2005). Nel primo titolo l'obiettivo è quello di far legare due single che condividono uno stesso appartamento: anche se le schede dei personaggi tra cui scegliere li dipingono di mentalità aperta e sempre a caccia di avventure, ci si impiega almeno un paio di settimane di tempo di gioco per riuscire a mandarli a letto insieme (però senza vestiti!). Nel seguito, *Singles 2: Cuori in Affitto* (2005), la vita di coppia si trasforma in una relazione a tre, dando vita a situazioni ancora più piccanti e libertine (per quanto sempre caratterizzate da una rappresentazione sobria).

In *Playboy: The Mansion*, invece, si indossa la vestaglia del mitico patron della storica rivista patinata per adulti, per ricostruire dalle fondamenta il suo impero editoriale. Il segreto del successo dipenderà dalla riuscita dei festini, a sua volta determinata dall'arredamento e dai complementi con cui addobbare la propria dimora. Ovviamente, la parte più sexy è quella dedicata alla sessione fotografica per la scelta dello scatto che finirà sul paginone centrale.

Tuttavia, mentre nel caso di *The Sims* parte della suggestione nasce dal legame che si riesce a instaurare con il proprio personaggio (grazie anche all'elevato livello di personalizzazione dell'alter-ego stesso e dell'ambiente che lo circonda), tale componente risulta decisamente più rarefatta negli altri due titoli, diminuendo fortemente il livello di coinvolgimento, che non si riprende nemmeno di fronte a qualche manciata di pixel rosa.



Nella Community Room, i giocatori di *Ultima VII* potevano avere incontri intimi anche con personaggi del loro stesso sesso.

LA SOTTILE LINEA A LUCI ROSSE

Volendo interrogarsi sulla "qualità" delle manifestazioni del sesso digitale, bisogna tenere in considerazione il delicato equilibrio che separa erotismo e pornografia. Tale distinzione si basa su convenzioni sociali uniche in ogni epoca storica, ma è possibile individuare una sottile linea di demarcazione che vede da una parte il sesso maliziosamente suggerito (il nudo, la seduzione) e dall'altra quello più spudoratamente esibito (l'anatomia di un rapporto sessuale). Nell'erotismo, la componente sessuale va dal lievemente accennato (un atteggiamento, uno sguardo, una spallina che cade) al parzialmente nascosto (pensiamo alle lenzuola in un campione di incassi hollywoodiano): in tutti i casi si tratta di un'operazione che, facendo leva sul desiderio, genera una sorta di suspense, proprio perché richiede uno sforzo di immaginazione per "svelare" ciò che viene celato alla vista. Nel genere porno questa tensione viene a mancare, tutto è esibito e gli utenti sanno già più o meno cosa attendersi: l'apoteosi finale, per quanto possa essere ingegnosa nelle soluzioni, sarà assolutamente prevedibile. Inoltre, mentre l'erotismo ha a che fare con vari fattori culturali e sociali, la pornografia solitamente si caratterizza per un veloce consumo a senso unico. A questo proposito, l'interattività offerta dai videogiochi potrebbe essere una chiave di volta nell'evoluzione del cybersex.

NIENTE SESSO, SIAMO VIDEOGIOCHI!

Questa separazione tra sesso come parametro di crescita oppure come rappresentazione della nudità si manifesta anche all'interno di produzioni che non puntano certo su tale aspetto.

Mentre in GdR come *Ultima VII: The Black Gate* (EA, 1992) e *Planescape: Torment* (Interplay, 1999), per esempio, il sesso è una semplice opzione che non sortisce cambiamenti degni di nota, in *Fable* (Microsoft, 2005) la fase di corteggiamento e conquista è fondamentale per cementare la propria reputazione sociale. In tutti questi casi, il sesso è un'attività che avviene a schermo oscurato, solo talvolta accompagnata da qualche battuta sarcastica, giusto per ristabilire quelle che sono le priorità di un universo fantasy.

Diverso è l'esempio di avventure come il recente *Fahrenheit* (Atari, 2005), in cui il sesso compare come bivio narrativo. In questo caso, in particolare, per riuscire a riaccendere la passione con la ex-fidanzata, il protagonista dovrà mostrarsi innanzitutto sobrio e in un secondo momento virtuoso della chitarra, superando una lunga sessione di pressioni ritmiche dei tasti, ma a quel punto sarà ripagato, oltre che dall'ottimo umore, anche da una sequenza animata nemmeno


7 Sins è un gioco così perverso che i personaggi sono costretti a fare la doccia in mutande...

troppo cruda, in cui l'audio sopperisce in parte alla mancanza di poligoni.
Altri titoli che promettono atmosfere adulte, come le serie di *Hitman* e lo stesso *GTA*, si limitano invece a presentare situazioni "roventi" senza mai toccare le corde dell'emotività. E diciamolo in tutta onestà, la presenza di modelle più o meno poligonali e più o meno svestite (di solito si tratta sempre di prostitute o di lap-dancer, giusto per dimostrare quanto siano timidi e infantili certi sviluppatori) ha smesso di scandalizzare e/o suscitare curiosità dai tempi di *Duke Nukem*.

SEX SIMULATOR

Esiste, infine, un mercato interattivo per gli adulti cristallizzato da tempo in alcune forme ben specifiche, che non sempre hanno a che fare con una componente ludica vera e propria. Operano in questo settore piccole realtà specializzate dai nomi evocativi, come Somavision, autrice di *3DPlaymate*, o come ThriXXX, proprietaria di un motore di sviluppo dedicato, il cui motto è "simulates what stimulates" (letteralmente "si simula ciò che stimola"). Tra le produzioni più recenti che sfruttano questa tecnologia c'è *VirtuallyJenna* di XStream3D, il "gioco" ufficiale della regina del porno a stelle e strisce Jenna Jameson.

Sullo stesso piano, ma al campanello di fronte, è possibile rintracciare tutti quei prodotti che si presentano come la versione erotizzata di un gioco più tradizionale: è il caso, per esempio, di *Sextris*, in cui i blocchi di mattoncini colorati sono sostituiti da stilizzate figurine nude, oppure di *Lovechess* di Interstudio, una versione animata degli scacchi in cui le pedine si annientano tra loro in sofisticate acrobazie erotiche.

Completamente su un altro livello si situano i "dating game", ovvero i simulatori di appuntamenti che spopolano nel Sol Levante, specie di racconti illustrati e animati in cui l'obiettivo principale è quello di sedurre una ragazza. Anche in questo caso, esistono diversi gradi di erotismo: le serie più popolari sono quelle che puntano sui sentimenti, ma il numero di produzioni "hentai" – come vengono chiamate in gergo – è davvero stupefacente.

IL SESSO? UN GIOCO!

Al di là dell'interpretazione fornita dai vari creativi, in molti potranno concordare sul fatto che il sesso, di per sé, si presenta già come manifestazione ludica di una necessità biologica: in definitiva, preso nelle sue componenti erotiche, il sesso è il gioco della riproduzione, un'attività svincolata da qualsiasi fine pratico, che ha come obiettivo la soddisfazione personale e quella del partner. Come ogni attività ludica richiede il rispetto di determinate regole (stabilite a priori con il partner) e il consenso dell'altro partecipante: con il vantaggio che, se entrambi "giocano" bene, entrambi vincono.

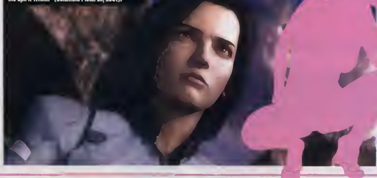
Tuttavia, è chiaro che non si può ridurre in termini "meccanici" il processo di seduzione: simulare un rapporto intimo facendo oscillare il mouse e premendo un tasto per cambiare posizione (ovvero l'interfaccia più complessa che abbiamo avuto modo di provare) è quanto di più lontano ci possa essere dal coinvolgimento sensoriale scatenato dal sesso reale. E proprio sul fronte dell'attività sessuale bisogna far notare che la rappresentazione dell'atto richiede una complessità di movimenti e di espressioni troppo avanzata per gli attuali sistemi di I.A. impiegati nei giochi, nonostante tutti i traguardi raggiunti dalla computer grafica (approfondiamo l'argomento in "Nella valle del perturbante").

Se proprio si vuole arrivare da qualche parte con il sesso nei videogiochi, dunque, bisognerà ripensare il problema dalle basi, tenendo a mente che il sesso, filtrato attraverso un nuovo mezzo di comunicazione, dovrebbe trasformarsi in qualcosa di nuovo. Ci si dovrebbe chiedere cosa lo renda così importante nella nostra esistenza e cercare di adattare tali valori in un ambiente virtuale, evitando di incastrarceli a forza: non è detto che ciò che viene considerato eccitante in un film, per esempio, lo sia anche in un videogioco.

Solo quando il sesso nei videogiochi sarà capace di garantire un'offerta significativamente differente da quella dell'attuale mercato a luci rosse o addirittura della vita reale, allora potremo tornare a interrogarci anche su questioni etiche e morali. Fino a quel momento, il suggerimento è di continuare a cercare certi stimoli lontani dal monitor. GIOCHI COMPUTER

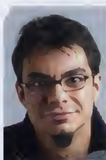
NELLA VALLE DEL PERTURBANTE

Se vogliamo cercare di capire come mai la riproduzione dell'atto sessuale nei videogiochi si riveli erotica solo nelle intenzioni, potremmo chiamare in causa uno dei principi della robotica noto come "Uncanny Valley" (ovvero la "valle dei perturbante"). Secondo questa teoria, più una creatura assomiglia all'uomo nell'aspetto e nei movimento, maggiore sarà la nostra risposta emotiva nei suoi confronti, fino al punto in cui tale risposta si tramuterà bruscamente in rigetto. Prendiamo, per esempio, un personaggio come Topolino: nonostante i tratti antropomorfi siano solo abbozzati, tale assenza di dettagli permette alle sue caratteristiche "umane" di emergere con maggiore forza. Al contrario, l'assenza di traspirazione della pelle e dei rapidi movimenti degli occhi negli attori virtuali del film "Final Fantasy: the Spirit Within" genera un senso di distacco, proprio perché l'elevato dettaglio ci fa notare soprattutto le caratteristiche non umane. Un effetto simile si verifica di fronte alle varie simulazioni sessuali: c'è qualcosa di profondamente innaturale in quei manichini digitali, nonostante la riproduzione sempre più realistica dei movimenti e delle forme anatomiche. Ecco perché un'inaspettata conversazione intima in *World of Worcraft* potrebbe scatenare le nostre fantasie più della fedele riproduzione a poligoni di Jenna Jameson che ansima senza traspirare...


L'assenza di traspirazione della pelle e dei rapidi movimenti dell'occhio viene spesso additata come causa dell'insuccesso della pellicola "Final Fantasy: the Spirit Within" (Columbia Pictures, 2001).

> "Nei mondi online persistenti, il sesso è diventato merce di scambio per ottenere moneta virtuale"

Riferimenti bibliografici
AAVV (2006) "Essential Facts about the Computer and Video Game Industry" – relazione ESA 2006 (**www.theesa.com**) – in inglese
Adams Ernest (2000) "Sex in Videogames" (**www.gamasutra.com/features/designers_notebook/20000915/adams_01.htm**) – in inglese
Ruberg Bonnie (2005) "Video Games & Pornography: the Question of Interactivity" (**www.escapistmagazine.com/issue/21/12**) – in inglese.
Shawn Elliot (2006) "Escort Mission" (**www.1up.com/do/feature?cId=3149323&dId=4**) – in inglese.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

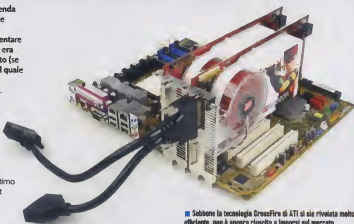
LINGUAGGIO MACCHINA

La penuria di nuove schede video ha spinto Pape a dedicarsi al display. Sono passati sotto le sue mani ben tre monitor, due dei quali al vertici della categoria per quanto riguarda la velocità di risposta dei cristalli, e un terzo relativamente lento sotto questo profilo, ma enorme e capace di supportare risoluzioni incredibili. Per riuscire a giocare a 2560x1600, tanti i pixel che compongono la matrice del monitor da 30 pollici di Apple, è stato necessario cambiare CPU e cosa c'è di meglio del nuovissimi Core 2 Duo di Intel?

IL FUTURO DI ATI

ATI è sempre stata un'azienda leader nel settore delle schede video per computer. Ben prima che il 3D iniziasse a diventare un fenomeno, il colosso canadese era uno dei principali attori del mercato (se non proprio il più importante), del quale deteneva una grossa fetta.

Poi venne 3dfx e, infine, NVIDIA. Quest'ultima è stata di gran lunga la società più lungimirante per quanto riguarda gli investimenti. Quantomeno, ha visto giusto decidendo di non limitarsi alle GPU, che pur rappresentando une parte importante del suo giro d'affari, costituiscono solo una fetta dell'investimento globale. Quest'ultimo abbraccia anche il settore dei chipset per schede madri (e sappiamo bene quanto è diffuso nForce) e dei processori grafici per console (quello della PlayStation 3). Anche ATI sviluppa i suoi ottimi chipset, così come è impegnata insieme a Microsoft e alle sua Xbox 360. Soprattutto con i primi, però, non è ancora riuscita a ritagliarsi una fetta abbastanza importante del mercato. Anche se ottimi, i prodotti è necessario venderli in grossi volumi per proseguire nello sviluppo di nuove architetture e, in questo senso, sembrerebbe che NVIDIA sia stata maggiormente apprezzata dagli investitori, tanto da finire nella prestigiosa Top 40 della rivista americana "Wired" (specializzata nel settore tecnologico). Ma ci sono grosse novità in vista per la casa canadese, ormai controllata da AMD. Sì, avete letto bene, ATI è stata acquisita dal secondo grande produttore di CPU. Per circa 5,5 miliardi di dollari, AMD si è portata a casa tutte le conoscenze di ATI nella realizzazione di chipset e di GPU, con l'obiettivo di fornire al pubblico delle piattaforme integranti, sullo stesso silicio, processori a uso generico e grafici. Praticamente, il necessario per realizzare dei computer tutto-in-uno, molto economici e capaci di gestire ogni compito multimediale, fatta eccezione per i giochi 3D più spinti.



Sebbene la tecnologia CrossFire di ATI si sia rivelata molto efficiente, non è ancora riuscita a imporsi sul mercato.

"Per circa 5,5 miliardi di dollari, AMD si è portata a casa tutte le conoscenze di ATI"



Ciò non deve spaventare gli appassionati: ATI non smetterà di sviluppare GPU per giocatori, anzi, è probabile che si dedicherà con maggior impegno a questo settore, grazie ai cospicui fondi che dovrebbero rendersi disponibili dopo la fusione. E, ovviamente, non si metterà certo a "sabotare" Intel, sviluppando solo chip capaci di funzionare con CPU AMD. Le piattaforme AMD/ATI potranno contare su una maggior efficienza se combinate, ma non sembra essere previsto un "boicottaggio" dell'avversario.

Questa alleanza dimostra quanto i due colossi, ormai diventati un tutt'uno, stessero iniziando a non reggere più il peso dell'avversario. Se Intel ha arrancato dietro ad AMD sotto il profilo delle prestazioni, dal punto di vista del business in generale e degli investimenti in ricerca e sviluppo la ditta di Cupertino è nettamente avanti a chiunque altro. Basti pensare alla tecnologia Centrino che, pur non essendo nulla di sbalorditivo dal punto di vista tecnologico, è stata fondamentale per la diffusione del Wi-Fi.

Ora Intel si trova a lottare contro un avversario ancora più potente e agguerrito, ma la prima freccia che ha scoccato, il processore Conroe, ha colpito il bersaglio.

INTEL CORE 2 DUO

- Produttore: Intel
- Distributore: Intel
- Internet: www.intel.com
- Prezzo: Vari







CHE ritorno, quello di Intel. Era da qualche anno, come potete verificare osservando le pagine de Il Sistema Giusto, che AMD dominava la scena delle CPU sia per la velocità, sia per il rapporto prezzo/prestazioni.

Nonostante frequenze di lavoro elevatissime, cache enormi e bus ultraspinti, i processori di Intel dovevano immancabilmente soccombere nel macinare frame al secondo durante l'esecuzione dei motori di gioco, finendo per classificarsi eterni secondi. Dopo parecchi anni, però, Intel torna a stupire e la sua nuova architettura, il Core 2 Duo - conosciuto anche come Conroe, riesce a far dimenticare gli errori del passato. Non ci riferiamo solo alla costosissima versione Extreme X6800 (funzionante a 2,93 GHz), venduta a oltre 1.000 euro: anche il più economico Core 2 Duo ES6600, acquistabile a poco più di 300 euro, riesce a battere nella maggior parte dei benchmark l'ex campione della categoria, l'Athlon FX-62.
L'aspetto più stuzzicante è che, per una volta, Intel ha deciso di non costringere a cambiare la scheda madre per usare le nuove CPU. Il socket rimane, infatti, il "vecchio" LGA775, già usato per i Pentium D. Attenzione, però: pur condividendo il socket, è necessario controllare che la motherboard sia in grado di erogare abbastanza potenza alla CPU, essendo cambiate le specifiche relative all'alimentazione.

Dando un'occhiata all'interno della CPU, si nota che le pipeline sono a soli 14 stadi, contro i 31 dei Pentium4, e che sono state sviluppate numerose tecnologie per migliorare l'accesso sia alla memoria di sistema, sia alla cache, potenziando contemporaneamente la sezione di predizione, più efficiente "nell'indovinare" le operazioni successive. Per farla breve, a beneficiare sono soprattutto le latenze, ora molto inferiori, che permettono al processore di volare, nonostante una frequenza di lavoro inferiore a quella dei P4. Alla prova dei fatti, il risultato è che la versione più veloce, la Extreme, è attualmente l'unica CPU in grado di far decollare le configurazioni dotate delle schede video più potenti. Con due Radeon X1900 XTX in modalità CrossFire, *Far Cry* schizza all'inverosimile anche alle risoluzioni più elevate, spingendo le schede al limite del loro potenziale. Il tutto consumando addirittura meno che in passato: se i Pentium erano abbastanza famosi per scaldare come dei piccoli forni, vi stupirete nell'apprendere che i Core 2 Duo dissipano solamente 65 Watt, circa la metà che in passato.

Se dovete assemblare un nuovo PC, Conroe è la scelta ideale, sia per gli "smanettoni", che con la versione Extreme vedranno decollare gli FPS in qualsiasi motore di gioco, sia per chi ricerca il rapporto prezzo/qualità con le versioni E6300, 6400, 6600 e 6700, che oscillano fra i 200 e i 500 euro circa, risultando nettamente più veloci delle controparti AMD della stessa fascia di prezzo.



> "Il Core 2 Duo Extreme X6800 fa decollare le configurazioni dotate delle schede 3D più potenti"

Le nuove CPU di Intel sono quanto di meglio si possa desiderare: velocissime ed economiche. Se volete il massimo, potete rovinarvi con il modello Extreme X6800, ma anche quelli più economici stanno davanti alla concorrenza.

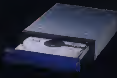
9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

BLU-RAY IN COMMERCIO

L'ingresso sul mercato del formato Blu-ray è stato definitivamente sancito dall'arrivo dei primi titoli in alta definizione e dalla disponibilità, nei negozi italiani, del Sony BWU-100A, il masterizzatore Blu-ray per PC compatibile con i dischi BD-R e BD-RW riscrivibili da 25 GB. Munito di interfaccia ATAPI e accompagnato da un programma di gestione delle immagini a 1080i, il BWU-100A è il compagno ideale delle videocamere HDV, ma può scrivere senza problemi anche sui più comuni DVD-R e CD-R. Nei listini, l'innovativo masterizzatore è venduto al prezzo di circa 750 euro.



ATHLON PIÙ ECONOMICI

Il costoso acquisto di ATI non ha impedito a AMD di ridurre in modo sostanzioso il prezzo di tutte le CPU Athlon 64 X2.
A beneficiare di un prezzo di listino inferiore sono, soprattutto, i modelli 5000+ e 4600+.
Da settembre, per esempio, i videogiocatori più esigenti potranno acquistare i potenti 5000+ spendendo meno di 600 euro. In questo modo, AMD vuole limitare il successo dei Core 2 Duo, che hanno nel modello E6600 un vero campione del rapporto prezzo/prestazioni. Il colosso di Austin ha anche annunciato che, con l'arrivo dei suoi primi processori a 64 nm, introdurrà dei modelli con moltiplicatore frazionato, per cui lo scarto di frequenza minimo tra i vari Athlon si abbasserà a 100 MHz, contro i 200 attuali.

DDR2 A BASSA LATENZA

Corsair non è l'unica azienda

APPLE CINEMA DISPLAY 30"

- **Produttore:** Apple
- **Distributore:** Apple
- **Internet:** www.apple.com
- **Prezzo:** € 2.700

LE dimensioni contano! Quando abbiamo installato il display di Apple sulla scrivania, siamo rimasti letteralmente impressionati dallo scenario che ci si è presentato davanti: l'intero campo visivo era occupato dall'enorme schermo.

Alla risoluzione ottimale di 2560x1600 il desktop si presenta incredibilmente spazioso, esteso come se si fosse in presenza di una configurazione multimonitor. Praticamente, è come avere in una sola periferica l'equivalente di due grossi display ciascuno impostato a 1280x1600 (ottenendo, quindi, un rapporto di 16:10). Per pilotare al meglio l'Apple Cinema Display 30" è necessaria una GPU con supporto Dual-Link, capace cioè di inviare tramite un solo connettore il segnale di entrambe le uscite DVI. Un requisito da non dare per scontato, soprattutto se si possiede una scheda video con qualche anno sulle spalle, oppure molto economica. Potete stare tranquilli, invece, se avete installato un acceleratore grafico dell'ultima generazione, tra l'altro caldamente consigliato. Se la semplice gestione del desktop può essere delegata anche a una GeForce 7600 o Radeon X1600, non appena si lancia un'applicazione 3D ci si rende conto che è necessario un mostro di potenza per gestire agilmente i 2560x1600, sempre che il motore del gioco permetta di spingersi a tanto.

Molti engine recenti, come il Doom 3 Engine e il Source, lo consentono, ed è innegabile che, con una configurazione SLI o CrossFire molto spinta, *Half-Life 2: Lost Coast* offra uno spettacolo indimenticabile. Si notano un'infinità di dettagli cui non si era mai fatto caso sui "minuscoli" LCD da 17" o 19", e si ha quasi l'impressione di essere di fronte a un gioco nuovo.

> "Ammettiamo di aver fatto fatica a separarcene"

Se si intende acquistare un simile display, non si deve lesinare sul resto della configurazione, che deve essere all'altezza della situazione, data anche un'interpolazione non ottimale (*Deus Ex: Invisible War*, a 1024x768, non era il massimo a vedersi). In quest'ottica, i costosi sistemi Quad-SLI riescono a diventare interessanti, essendo i più indicati per muovere velocemente una tale quantità di pixel.

Non aspettatevi, però, tempi di risposta fulminei: Apple indica un valore di 14 ms da nero a bianco (solitamente, i 2 ms di altri LCD sono considerati da grigio a grigio, quindi la misura non è comparabile), che non sempre ci è sembrato sufficiente. Se osservando filmati HD non si può che rimanere piacevolmente stupiti, nel caso dei giochi più frenetici non sarà raro incappare in qualche scia ed effetto poco convincente. Viste le dimensioni, si può passare sopra al difetto, esaltandosi per l'incredibile definizione dell'immagine, ma rimane sempre un po' di amaro in bocca.

Vale la pena di investire oltre 2.500 euro nel "mostro" di Apple? Ammettiamo di aver fatto fatica a separarcene, ma se proprio dovessimo investire cifre di questo genere, ci penseremmo seriamente. Sia perché non tutti i giochi supportano la risoluzione massima di questo LCD, sia perché Dell offre un display con caratteristiche praticamente identiche a un prezzo nettamente inferiore (speriamo di provarlo presto su queste pagine).

In ogni caso, nonostante i puristi possano storcere il naso di fronte alla relativa lentezza del pannello, molti (come noi) rimarranno estasiati dalle mostruose dimensioni e dalla comodità di lavorare su un desktop impostato a 2560x1600.



Le immagini non rendono giustizia alle dimensioni del display, che è anche molto leggero e piacevole da guardare.



I tempi di risposta non sono fulminei, ma è uno scotto non troppo grave da pagare, considerata la diagonale. Se avete un sistema SLI o CrossFire, potrete sfruttarlo al meglio con i videogiochi.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

impegnata nella produzione di moduli DDR2 ad alta frequenza e basso valore CAS. Geil ha annunciato le Ultra PC6400 800 Plus, delle RAM DDR2 a 800 MHz con valori di latenza pari a 3-3-3-8. La stessa alimentazione a 2,4V e il medesimo dissipatore in alluminio delle PC6400 è utilizzato anche dalle Ultra PC8000 a 1.000 MHz, con latenze 4-4-4-12. Entrambe le varianti, basate su chip Samsung, sono vendute in kit dual channel in tagli da 1 o 2 GB.

DISCO VIA RADIO

La "trasportabilità" dei dati raggiunge nuove vette grazie al Wi Drive di EDS Lab, il primo hard disk esterno munito di interfaccia IEEE-802.11b/g. Grazie a questa e a una batteria interna, la piccola unità (basata su dischi Hitachi da 1,8 pollici) può rapidamente collegarsi alle reti Wi Fi casalinghe senza necessitare di alcun tipo di cavetteria. Il Wi Drive è disponibile in due versioni da 30 o 60 GB, ha un'autonomia di 4 ore e una portata massima dichiarata di 30 metri. L'interfaccia comprende un sistema di criptazione WEP a 64 o 128 bit e permette la contemporanea condivisione del disco da parte di 8 utenti.

ETHERNET PER GIOCATORI

Dopo le GPU, le PPU e i DSP espressamente dedicati agli ambienti tridimensionali, a cercare di attirare l'attenzione dei videogiocatori è la Killer NIC di Bigfoot Network, la prima scheda di rete Gigabit espressamente pensata per migliorare le prestazioni delle partite online. Munita di un processore a 400 MHz e 64 MB di memoria DDR, la Killer NIC solleva il processore centrale dai compiti di codifica

BENQ 93GX

- Produttore: BenQ
- Distributore: BenQ
- Internet: www.benq.com
- Prezzo: € 389

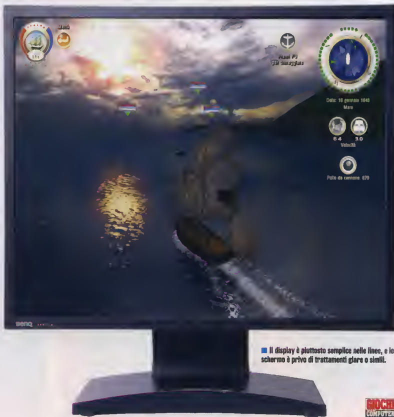
I monitor come quello di Apple, recensito nella pagina precedente, sono avvicinabili solo da un ristretto gruppo di fortunati. Chi invece, per scelta o necessità, punta sui più piccoli LCD da 19 pollici dovrebbe tenere in considerazione gli ultimi modelli capaci di soli 2 ms di risposta, che nei giochi rispondono in maniera fulminea.

Il modello BenQ è stato il primo, insieme a quello di Asus, a giungere in redazione. La risoluzione del pannello è di 1280x1024, come capita solitamente con unità di queste dimensioni, e BenQ ha deciso di non trattare in alcuna maniera lo schermo (per esempio utilizzando i rivestimenti Glare sempre più diffusi), strizzando l'occhio ai puristi che preferiscono evitare qualsiasi riflesso o colore poco naturale dell'immagine. Il risultato è un display che sotto un certo profilo si può definire "freddo", ma che in realtà è solamente molto analitico nel presentare le immagini, evitando quindi di esaltarle

> "È un display che, sotto un certo profilo, si può definire freddo"

in qualsiasi maniera. Chi ama i colori esageratamente saturi e innaturali, probabilmente, non lo troverà galvanizzante, ma chi con il monitor lavora molto, lo scoprirà particolarmente riposante e fedele alle immagini originarie.

In ogni caso, il punto di forza del BenQ 93GX è l'incredibile velocità dei pixel, che lo rendono adatto a qualsiasi gioco gli venga dato in pasto, anche quello più frenetico. Sotto questo profilo non ci si può lamentare: anche titoli adrenalinici come *Quake 4* e *Prey* vengono visualizzati senza il benché minimo difetto dovuto alla lentezza nella risposta dei cristalli. A onor del vero, dobbiamo puntualizzare che tale perfezione l'abbiamo notata anche nei migliori display da 4 ms, e ciò ci porta a supporre che, alla fine dei conti, vantare tempi di risposta tanto brevi non comporti necessariamente vantaggi evidenti. Il prezzo del monitor BenQ non è astronomico e, pur se leggermente superiore alla media, è giustificato dalla tecnologia del display. L'angolo di visualizzazione è piuttosto limitato: si parla di 160 gradi in orizzontale e in verticale. Valori, in questo caso, più bassi della media.



Il display è piuttosto semplice nelle linee, e lo schermo è privo di trattamenti glare o simili.

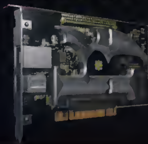
GIOCHI COMPUTER

7

Grazie a immagini molto analitiche, il BenQ è ottimo per il lavoro, risultando molto riposante. Nel caso dei giochi, la velocità è un pregio, ma avremmo preferito dei colori più accesi, capaci di esaltare maggiormente i contrasti.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere



e decodifica TCP, e assegna ai pacchetti dati dei giochi una priorità maggiore rispetto a quella delle altre applicazioni. La scheda offre un'interfaccia di programmazione agli sviluppatori che vogliono sfruttare le peculiarità del processore di rete per ridurre al minimo il lag nei server di gioco più affollati. Il prezzo della scheda non è stato ancora annunciato, ma non dovrebbe essere particolarmente elevato. Bigfoot Network deve fronteggiare le schede nForce 590, dotate di controller Ethernet dalle caratteristiche simili, e, più in generale, la versatilità dei processori dual core, potenzialmente in grado di eseguire i compiti di gestione della rete senza rallentamento alcuno.

UN NUOVO HAVOK

La versione 4.0 di Havok, recentemente distribuita agli sviluppatori che utilizzano il noto motore di simulazione fisica, include la nuova funzione Havok Behavior, che permette di controllare le animazioni dei personaggi in modo da adeguarle alle caratteristiche dell'ambiente 3D. Grazie a questa funzionalità, che si appoggia ai componenti Havok FX e HydraCore (e trae quindi beneficio dalla presenza delle schede GeForce e delle CPU dual core), i modellatori potranno alternare le animazioni

ASUS PG191

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 399

ASUS, solitamente in prima linea quando si parla di novità per i videogiocatori, non ha perso l'occasione per lanciare sul mercato un display con un pannello capace di soli 2 ms di risposta.

Al contrario di altri produttori, che hanno preferito focalizzarsi su questa peculiarità, Asus ha riservato al display un trattamento simile a quello che dedica alle proprie motherboard, riempiendolo di accessori e funzionalità multimediali di ogni tipo. Oltre ai due piccoli diffusori stereo, è presente un discreto subwoofer a forma di cilindro, appoggiato sul lato posteriore, sopra la base di sostegno. Sul bordo superiore è incastonata una piccola webcam, inclinabile sull'asse verticale. Non mancano, infine, uscite audio per le cuffie e una serie di prese USB 2.0.

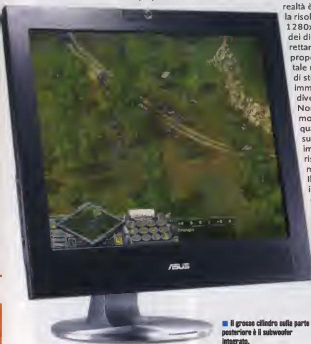
Più che la multimedialità spinta agli estremi, però, sono le proporzioni dello schermo a colpire. Invece di un 4:3, abbiamo un 5:4. Per alcuni sembrerà assurdo, ma in realtà è corretto, considerata la risoluzione del pannello di 1280x1024. La maggior parte dei display LCD utilizzano pixel rettangolari per mantenere la proporzione di 4:3 anche a tale risoluzione, con il risultato di stirare leggermente le immagini da un lato (i cerchi diventano ellissi, per esempio). Non a caso, i possessori di monitor CRT, più flessibili in quanto a modalità operative supportate, preferiscono impostare la corretta risoluzione di 1280x960 per mantenere i 4:3.

Il pannello che equipaggia il PG191, invece, è dotato di pixel quadrati e risulta leggermente più alto che largo. È una peculiarità a cui ci si abitua in fretta e in breve tempo ci si scopre ad apprezzare le sovraimpressioni tipiche dei videogiochi (minimappa, energia, armi, eccetera) perfettamente rotonde. Nei giochi di guida, in particolare, si notano indicatori e volante perfetti.

Purtroppo, la qualità dell'immagine non è quella che ci attendevamo. Come per il BenQ 93GX, il pannello si dimostra particolarmente analitico, ma anche molto freddo quanto a tonalità di colore, per lo meno in modalità Standard, l'unica in cui sarete in grado di distinguere i font senza affaticamento per la vista. Nelle altre, i colori sono più accesi (rendendo più vivi film e videogiochi), ma contemporaneamente ne risentono la navigazione su Internet e la lettura di testi.

"Il pannello che equipaggia il PG191 è dotato di pixel quadrati"

Nulla da eccepire per quanto riguarda la velocità di risposta: non è percepibile alcun effetto scia o alone. Siamo rimasti colpiti negativamente, invece, dall'angolo di visualizzazione, che è incredibilmente ristretto. Non appena ci si scosta di poco dalla posizione ideale, i colori tendono a impastarsi e si perdono un'infinità di dettagli nelle zone più scure. Il produttore ancora non ha reso disponibili dati a riguardo, ma l'impressione è che l'angolo sia inferiore rispetto a quello, già basso, del BenQ 93GX – 160 gradi in orizzontale e in verticale.



Il grosso cilindro sulla parte posteriore è il subwoofer integrato.



L'angolo di visualizzazione del PG191 è troppo basso e obbliga a rimanere inchiodati nella posizione ideale. La webcam e il sistema di casse sono perfetti per un utilizzo multimediale, ma il piccolo subwoofer non rende a dovere.

6½

predefinite e quelle calcolate in tempo reale, elevando il realismo dei modelli colpiti dal giocatore con oggetti e proiettili. La versione 4.0 di Havok utilizza gli shader 3.0 delle VGA anche per simulare il comportamento di fluidi e gas.

LA REPUBBLICA DEI GIOCATORI

Asus ha annunciato una linea di motherboard espressamente dedicata ai giocatori particolarmente esigenti dal punto di vista dell'hardware. Ereditando le migliori caratteristiche di alcuni prototipi mostrati all'ultimo CEBIT, le schede della serie Republic of Gamers sono munite di LED nel pannello di input/ouput posteriore, di un piccolo schermo LCD in grado di identificare i problemi eventualmente insorti in fase di post, di condensatori elettronici ad alta efficienza e di un sistema di dissipazione totalmente passivo. Il primo modello, basato su chipset nForce 590 e socket AM2, è munito di codec audio ADI SupremeFX installato su scheda separata, di 8 porte SATA 3 Gbps e vanta tutte le caratteristiche più amate dagli overclocker. La serie Republic of Gamers utilizzerà i chipset di Intel, ATI e AMD per assecondare ogni gusto, raccogliendo e affinando alcune delle caratteristiche che, negli ultimi mesi, hanno reso apprezzati i prodotti di DFI.



NOKIA N91



- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 649

ULTIMO nato della serie "N" di Nokia, l'N91 propone performance da vero lettore MP3, ma a che prezzo...

"Un telefono dall'anima musicale", è questa la sintesi del nuovo N91, primo terminale di Nokia a disporre di un vero (seppur minuscolo) hard disk incorporato da ben 4 GigaByte. "Questo potente jukebox mobile può contenere fino a 3.000 dei tuoi brani preferiti in stereo" dichiara Nokia nel suo sito. In realtà, considerando pezzi della durata media di 4 minuti con codifica standard AAC a 128 Kbps, i brani contenibili in un disco fisso di tali dimensioni possono essere al massimo 1.000, ma questo non c'importa granché: quanto c'interessa è che, considerate le dimensioni medie di un gioco Java – solitamente intorno ai 200 KB – facendo due conti risulta che l'N91 potrebbe contenere fino a 5.000 titoli, praticamente tutti quelli già pubblicati dal 2000 a oggi più "un'autonomia" di almeno un altro paio d'anni.

"Potrebbe" contenere: il condizionale è d'obbligo perché, purtroppo, l'N91 adotta il nuovo sistema operativo Symbian versione 9.1, che risulta incompatibile con gran parte dei vecchi titoli (e applicativi) Java. Come se non bastasse, i minuscoli tasti sono troppo ravvicinati e il grosso pulsante di navigazione è posto asimmetricamente rispetto allo schermo. Il display non è male (nella norma cui ci ha abituato la serie 60 di Nokia) e lo stesso si può dire dell'audio, ma il prezzo esorbitante rende francamente sconsigliabile l'acquisto (almeno a fini ludici) di questo modello.

Oltretutto, per un terzo del prezzo di listino si può comperare un iPod nano della stessa capacità, più compatto e più comodo.

È scomodo, costa troppo e non è retrocompatibile con i giochi Symbian più vecchi. Peggio di così... **5**

- Memoria maestosa
- Poco compatibile con i giochi
- Tastiera scomoda e imprecisa
- Prezzo inaccessibile

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO



Ufficialmente ispirato al film "The Fast and The Furious: Tokyo Drift", questo gioco di I-Play è il terzo capitolo della serie *The Fast and The Furious*. Caratterizzato da un motore grafico in vero 3D, riprende in maniera abbastanza fedele l'atmosfera della pellicola, fatta di corse sfrenate tra auto elaborate. Oltre alle tradizionali modalità (gara singola, gara rapida e "storia"), *The Fast and The Furious: Tokio* permette di modificare la propria vettura mediante il meccanismo dei premi (partecipando alle gare, si possono vincere ricompense in denaro con cui acquistare pezzi di ricambio per l'auto). Il sistema di controllo è semplice (con l'acceleratore automatico), ma l'animazione è un po' "scattosa", specie dopo un urto o una collisione con un avversario. Si tratta, comunque, di un titolo giocabile e discretamente longevo.

- Produttore: I - Play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010; Samsung Serie E
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.i-play.com

Un discreto titolo, frutto dei perfezionamenti passati attraverso tre diversi capitoli della stessa saga. **7**

Provato

RIFTS: PROMISE OF POWER



Gli appassionati di giochi di ruolo con carta penna, miniature e dadi lo conosceranno. Per tutti gli altri, ricordiamo che "Rifts" è un GdR pubblicato dall'editore statunitense Palladium Books verso la fine degli Anni '80. Quello di "Rifts" è un universo post-apocalittico in cui convivono tecnologia, poteri psichici e magia. È una via di mezzo tra un GdR fantascientifico, horror e fantasy. In questa straordinaria ambientazione si svolge anche *Rifts: Promise of Power*, sviluppato da Nokia in collaborazione con Palladium. 12 le classi di personaggio disponibili (con l'introduzione di una inedita rispetto al GdR tradizionale: l'Elemental Fusionist), con più di 50 nemici differenti e più di 100 tra armi, incantesimi e poteri psionici. Almeno 40 sono le ore di gioco garantite nella modalità avventura (in solitario) e 5 le modalità multiplayer fino a 4 giocatori. Il tutto immerso in un'ambientazione 3D estremamente dettagliata. In poche parole: il miglior gioco di ruolo per Nokia N-Gage.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage, N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Un GdR con carta e penna, oggi in formato tascabile senza rinunciare a (quasi) nulla della versione originale. **8**

Bizzarrie estive

PICCOLI SVILUPPATORI CRESCONO

Oltre a Mobile Solutions, autore del valido *Realms of Magic*, e al divertente esempio di *Ice Cream Empire*, prodotto dall'Università Bocconi di Milano (ne abbiamo scritto sul numero scorso di GMC), tanti altri team di sviluppo italiani cercano di affermarsi nel settore dello sviluppo dei giochi per telefonino, un mercato che, per certi versi, è ancora pionieristico. Tra i molti, ci piace segnalare il neonato gruppo dei BitFire (**www.bit-fire.com**), che ha già realizzato un bizzarro e gradevolissimo action adventure dal titolo di *RollBot*. Il gioco ricorda un po' il vecchio *Marble Madness* di Atari: l'obiettivo è di guidare una sfera attraverso un percorso irto di ostacoli usando soltanto i pulsanti direzionali. Al sito ufficiale (indicato sopra) potrete scaricare gratuitamente la versione demo con un livello. Il gioco completo ne contiene 20, più 5 livelli bonus.



"USA LA FORZA LUKE!"

Per gli appassionati della trilogia classica di "Guerre Stellari" è in arrivo da THQ Wireless una ghiotta novità: *Star Wars: Death Star Assault 3D*. Licenziatario in esclusiva dei giochi per cellulare con marchio "Star Wars", lo sviluppatore americano ha recentemente realizzato quest'incredibile sparatutto 3D in prima persona ai comandi del leggendario caccia X-Wing della Ribellione. Tra i livelli, caratterizzati da animazioni e dettaglio grafico di qualità incredibile, si annoverano alcuni dei momenti più epici della saga, come l'attacco finale alla Morte Nera del primo film.



Il Sistema GIUSTO

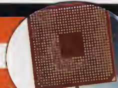


Il Re dei nostri sistemi è il processore FX-62 di AMD, che sfrutta una nuovissima motherboard Asus munita di Radeon Xpress 3200 e socket AM2. La piattaforma non porta con sé solo una maggiore velocità, ma anche il minor costo e l'elevato numero di MHz dei moduli DDR2.

PIÙ RAM, MENO RPM

Probabilmente, non dovremo attendere l'arrivo dei primi hard disk ibridi per immagazzinare i dati del sistema operativo e delle applicazioni nelle veloci memorie NAND di Samsung. La tecnologia di Intel chiamata Robson, che sfrutta le medesime memorie flash per alutare il lavoro degli hard disk, troverà infatti posto già nella prossima generazione di notebook Centrino, basata sul chipset Santa rosa e sulle CPU Merom. Le piattaforme Santa rosa monteranno delle schede mini PCI intercambiabili, dotate di moduli flash di capacità variabile da 512 MB a 4 GB. Grazie a esse lo scarto in termini di velocità che da sempre divide gli hard disk dei desktop da quelli dei notebook verrà in gran parte ridotto, a tutto vantaggio di chi apprezza giocare sui PC portatili. Supportata da Windows Vista, la tecnologia Robson è destinata a trovare spazio anche nei PC casalinghi, durante il secondo semestre del 2007.

▼ PROCESSORE



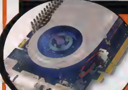
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-62 € 1.240
Socket AM2 – 2,8 GHz – dual core – 2 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 330
Socket AM2 – 2,4 GHz – single core – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 170
Socket AM2 – 2 GHz – single core – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Grazie a una velocità prossima ai 3 GHz e all'ampia cache di secondo livello, l'FX-62 di AMD primeggia nei benchmark e risulta essere il compagno ideale delle configurazioni Crossfire. Le CPU single core adottate dai sistemi più economici brillano meno nel multitasking, ma eseguono più fluidamente tutti i giochi in commercio.

▼ SCHEDA VIDEO



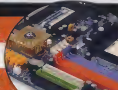
SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.200
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

SISTEMA MEDIO: Radeon X1800 GTO € 210
PCI-Express – 256 MB – GDDR3 1GHz – 256 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0

SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 160
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora legata agli Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli più recenti.

▼ SCHEDA MADRE



SISTEMA IDEALE: Asus M2R32-MVP Deluxe € 210
Radeon Xpress 3200 Crossfire – Socket AM2 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 5 SATA – 1 PATA – 2 Gigabit

SISTEMA MEDIO: Abit KN9 SLI € 180
nForce 570 SLI – Socket AM2 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Tutte le schede adottano i più recenti chipset di ATI e NVIDIA e, di conseguenza, le memorie DDR2 abbinate al socket AM2. Il Sistema medio è munito di 32 linee PCI-E, così come il Sistema ideale, ed è pronto ad accogliere la prossime configurazioni SLI. Le porte SATA di seconda generazione abbondano su tutte le piattaforme, che integrano anche dei codec audio 7.1 HD.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair 6400C4 € 330
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair CM2X-S400C4 € 120
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 675 MHz – 1,9 V – Dissipatore metallico

SISTEMA BASE: 1 GB OCZ Value PC5400 € 95
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 667 MHz – 1,8 V

I moduli DDR2 PC 5400 a 667 MHz si abbinano perfettamente ai controller dei nuovi Athlon 64 AM2 e offrono al Sistema medio una lieve opportunità di overclock. Non necessita di velocità aggiuntiva, invece, la memoria adottata dal Sistema ideale, che sfrutta dei moduli a 800 MHz a bassa latenza, in grado di assecondare la potenza dell'Athlon FX-62.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370
19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms

■ SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16 x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sul DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380
150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 115
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 95
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta le 10.000 rotazioni al minuto del più recente Raptor, per garantire uno straordinario tempo di accesso ai dati. Le configurazioni più economiche offrono molti GB di spazio all'installazione dei giochi e adottano l'interfaccia SATA di seconda generazione, comprensiva di NCQ. Tutti i modelli sono muniti di 16 MB di memoria buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.793,99 (limite 5.500)	€ 1.779,99 (limite 2.200)	€ 1.019 (limite 1.200)

DERAPATE CONTROLLATE

Le gare clandestine di *NfS: Most Wanted* e le sfide più tecniche di *GT Legends* possono essere apprezzate appieno solo utilizzando il volante giusto. Ecco tre modelli adatti a soddisfare lo Schumacher che c'è in voi.

Logitech MOMO Racing
€ 150

Effetti di Force Feedback, cambio sequenziale e una pedaliera ricoperta di materiale antisdrucciolo. Per chi vuole "limare" più volte il record della pista e avere un completo controllo delle marce.



Logitech Formula Force EX
€ 99

Cambio al volante, impugnatura in gomma e ritorno di forza. Molto apprezzato dai piloti che possono fare a meno della leva del cambio, ma non di una risposta precisa e reattiva nelle gimcane.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless
€ 56

Volante e pedaliera connessi al PC via radio, per un prodotto adatto ai fan del cavallino che amano giocare distanti dallo schermo e tengono d'occhio il portafoglio quanto la pista.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

DIFFICOLTÀ EVIDENTI

Difficile redigere le quattro pagine mensili, mentre le immagini delle vittorie della nazionale e il successivo bagno di folla acclamante sono ancora così vividi nella memoria. La tentazione di abbandonare la scrivania per lasciarsi cullare da ricordi tanto dolci, però, è stata vinta ancora una volta, a riprova di quanto mi preoccupi dei vostri problemi hardware. Vediamo di organizzarci in previsione degli europei: per il 2008 cercate di avere un PC a puntino a prova di dii faliaci e temperature tropicali.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

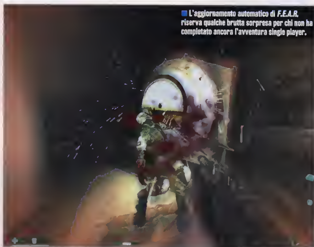
UPGRADE TRADITORI



Ho utilizzato l'autoupdate di *F.E.A.R.* per aggiornare il gioco alla versione 1.05, ma ora non posso più caricare le partite salvate in precedenza. Posso esportare la cartella dei salvataggi e ripetere l'installazione?

PaganT

La patch 1.05 avrebbe dovuto, nelle intenzioni degli sviluppatori, interessare solo la sezione multiplayer del gioco, ma è andata a inficiare la compatibilità dei salvataggi effettuati con la versione 1.04. Non è, però, necessario disinstallare *F.E.A.R.* per risolvere il problema: nei forum di supporto tecnico del titolo, all'indirizzo **forums.vugames.com**, è scaricabile il file **default.archcfg** che, una volta copiato all'interno della cartella di installazione, ristabilisce la compatibilità dei salvataggi.
Onde evitare di dover reinstallare la patch 1.05, è bene rinominare il file omonimo, già presente nella stessa cartella, in **default105.archcfg**. Una volta completata l'avventura in single player, la compatibilità con i server online potrà essere ripristinata eliminando il file inserito manualmente.



L'aggiornamento automatico di *F.E.A.R.* riserva qualche brutta sorpresa per chi non ha completato ancora l'avventura single player.

AGP LIQUIDO



Possiedo un Pentium4 socket 478 e una GeForce 6600 GT con bus AGP. Vorrei sapere se esiste un sistema di raffreddamento a liquido installabile su questi due componenti.

J. Sparrow

Praticamente tutti i sistemi di raffreddamento a liquido in commercio sono compatibili con il vecchio socket 478 utilizzato dai Pentium4 Northwood e dai primi Prescott. Non sono molti, invece, i waterblock installabili sulle schede 6600 GT AGP. Tra i pochi modelli capaci di raffreddare anche il chip di conversione HSI, il migliore è certamente il Watercool HK GPU-X 2.S, collegabile a tutti i kit di ThermalTake, Swiftech e Corsair. Il suo costo elevato e la scarsa reperibilità in Italia (viene venduto quasi esclusivamente dai negozi online tedeschi), però, rendono più pratica l'adozione di un dissipatore ad aria come lo Zalman VF700-AlCu, che, abbinato al piccolo radiatore ZM-VHS1 dedicato al chip HSI, risulta molto silenzioso durante l'utilizzo e permette comunque di effettuare un leggero overclock della GPU.
Il prodotto di Watercool andrebbe acquistato esclusivamente dai possessori di schede 7800 GS che vogliano spingere la GPU alle frequenze operative delle 7900 GT.

NOTEBOOK FOCOSI



Possiedo un notebook Dell Inpiron 9400 con Core Duo T2500, 2 GB di RAM, GeForce 7900 GS e molti problemi di surriscaldamento. Le ventole del notebook si avviano solo quando la temperatura raggiunge i 65 gradi e aumentano di velocità unicamente a 80 gradi. Esiste un modo per mantenere la temperatura costante a 55-60 gradi?

Minghella

I problemi di surriscaldamento dei "desktop replacement", i portatili in grado di rivaleggiare con i PC casalinghi quanto a prestazioni, possono essere risolti utilizzando degli appositi pad di ventilazione esterni. Costruiti in modo da sorreggere il portatile e da soffiare aria fresca nelle feritorie di aerazione inferiori, questi notebook cooler riducono efficacemente gli errori e i rallentamenti provocati dalle



I cosiddetti "notebook cooler" sorreggono i portatili e li riforniscono di aria fresca.

Sonorità irreali



Creative, durante il lancio delle X-Fi, cercò di sottolineare i vantaggi offerti dalle nuove schede citando dei benchmark relativi a una versione di *UT 2004* in grado di sfruttare i 64 MB di memoria X-RAM montati sui modelli Fatal1ty ed Elite Pro. Oggi, a quasi un anno di distanza, l'azienda di Singapore ha pubblicato una patch dedicata al popolarissimo titolo Epic, concentrando l'attenzione più sull'immersione sonora che sull'aumento delle prestazioni. I 180 MB che compongono l'aggiornamento sostituiscono i suoni originali del gioco con dei campioni a frequenza più elevata, estendono a 128 il numero massimo di voci riprodotte contemporaneamente e utilizzano la potenza del DSP X-Fi per simulare al meglio il posizionamento delle sorgenti sonore. L'aggiornamento include anche dei brani aggiuntivi, creati per sottolineare il raggiungimento degli obiettivi in battaglia, e un controllo della ritmica musicale capace di adeguarsi alle fasi più concitate dello scontro. Il risultato è un ambiente sonoro entusiasmante per i giocatori occasionali e utile ai professionisti del cannone Flak, che troveranno vantaggioso poter udire l'avvicinarsi progressivo dei nemici e dei proiettili. Il salto di qualità offerto dalla patch non influisce in modo visibile sul framerate, ma questa è forse un'ulteriore riprova della qualità insita nell'ultimo processore audio Creative. La patch è scaricabile all'indirizzo www.soundblaster.com/products/x-fi/technology/ut2004 ed è presente anche all'interno del DVD di GMC di questo mese.

temperature di esercizio più elevate. Tra i tanti modelli disponibili in commercio (prodotti da ThermalTake, Antec, Titan), quello che meglio si adatta al tuo PC è il CoolerMaster NotePal W1, l'unico appositamente disegnato per raffreddare i notebook con monitor da 17 pollici.
Prima di procedere all'acquisto, però, potresti tentare di prendere il controllo delle ventole del sistema, spingendole alla massima velocità già a temperature più basse. Un programmatore indipendente ha sviluppato un'utility chiamata **i8kfan** (**www.diefer.de/i8kfan**), pensata specificatamente per i portatili dell'azienda americana. Utilizzandola, sarai in grado di verificare in ogni momento la temperatura di tutti i componenti critici del sistema, spingendo le ventole a raggiungere la massima velocità operativa alla temperatura da te scelta. Per evitare problemi durante i giochi, cerca di non superare mai i 65 gradi.

UPGRADE IMPAVIDI



Ho comprato una Sapphire X1800 GTO che vorrei trasformare in una più veloce X1800 XL. Quali sono i passi da compiere per completare tale operazione?

Michele

L'attivazione delle 4 pipeline di rendering che distinguono le X1800 GTO dalle XL passa attraverso la modifica del BIOS della scheda, che annulla la garanzia di Sapphire. Tale operazione andrebbe effettuata esclusivamente dagli utenti più esperti, disposti a correre il rischio di ritrovarsi con una scheda non funzionante pur di ottenere un discreto aumento delle prestazioni.
Per completare l'upgrade della VGA sono necessari tre diversi software: la versione 0.25 dell'**ATITool**, l'utility **ATI Winflash** (entrambi disponibili all'indirizzo **www.techpowerup.com**) e il BIOS ufficiale delle X1800 XL, che puoi recuperare facilmente utilizzando un motore di ricerca e navigando nei siti dedicati all'overclock.
Avviando ATI Winflash sarai in grado di creare una copia di backup del BIOS originale e, tramite il comando **Load Image**, di caricare nel firmware della scheda il BIOS del modello XL. Dovrai selezionare il tasto **Force**, nel caso il programma segnalasse un'incompatibilità tra la tua scheda e il BIOS da te scelto. Winflash è privo di una funzione di navigazione delle cartelle, per cui è bene salvare i BIOS nello spazio di root degli hard disk.
Se l'operazione è andata a buon fine, alla partenza successiva del sistema (che deve essere effettuata spegnendo del tutto il PC, e non semplicemente riavviando Windows), ATITool dovrebbe segnalare la presenza di 16 pipeline di rendering e i giochi dovrebbero risultare sensibilmente più fluidi. Lo stesso programma ti permetterà di effettuare un progressivo overclock della RAM e della GPU, riducendo ulteriormente il divario che divide la tua VGA dalle molto più costose X1800 XT.
Nel malaugurato caso la scheda non dovesse più attivarsi al riavvio del sistema, sarai tenuto a utilizzare una scheda video PCI, o il controller integrato nella scheda madre, per tornare in Windows e caricare il BIOS di backup utilizzando nuovamente Winflash.

RICHIESTE ECCESSIVE



Possiedo un Athlon 64 4000+, una GeForce 7900 GTX e 2 GB di RAM, installati su una Abit AN8 32X.
Questa configurazione dovrebbe permettermi di eseguire senza problemi qualsiasi gioco. Ciononostante, non riesco a far funzionare *Titan Quest*, che prima di avviarsi indica come "inadeguata" la mia VGA.
Mi rifiuto di credere, come qualche amico mi ha suggerito, che il titolo sia compatibile solo con le schede Radeon della serie X1000.

Domenico F.



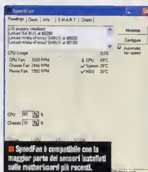
L'utility di verifica dell'hardware che accompagna *Titan Quest* produce qualche errore di troppo.

Il problema in cui sei incappato è di natura squisitamente software e, nella maggior parte dei casi, può essere risolto semplicemente installando la patch 1.08 del gioco. Se l'utility di verifica delle compatibilità dovesse osteggiare l'avvio del titolo anche a patch applicata, ciò che dovrai fare è raggiungere il file di configurazione **options.txt**, posto nella cartella **Documenti\My Games\Titan Quest\Settings**. Aprendolo con il Blocco note e aggiungendo la riga **skipCompatibilityChecks = true** eviterai l'ingannevole procedura di verifica dell'hardware.
Approfitto della tua lettera per rispondere ai lettori che non riescono a giocare online a causa di un errore relativo al CD-KEY: per ovviare al problema è necessario raggiungere la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Iron Lore\Titan Quest** del registro di Windows, aprire la chiave **dword** chiamata **CD-KEY** e inserire nuovamente il codice presente nella confezione del gioco. Per evitare il ripresentarsi dell'errore, è bene avviare il titolo utilizzando l'account principale di Windows XP.

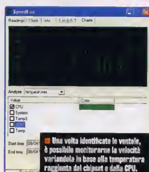


Solo per esperti Ventole sotto controllo

L'estate porta con sé salutari corse nei parchi e gite all'aria aperta, ma anche temperature sempre più spesso tropicali, capaci di sabotare il corretto funzionamento del PC. Nei mesi più caldi, la temperatura interna del case può raggiungere facilmente i 50 gradi, minando il raffreddamento del processore e della GPU e dando vita a errori di sistema o nei giochi. Per ovviare al problema, la soluzione più classica consiste nell'installare ventole di estrazione aggiuntive o nell'elevare la velocità di rotazione di quelle già presenti, agendo sulle voci del BIOS. In questo modo, però, si aumenta il rumore prodotto dal PC, soprattutto in presenza di motherboard prive di controllo intelligente della temperatura. L'utility gratuita **SpeedFan**, scaricabile all'indirizzo **www.almico.com** (e presente nel DVD di GMC), tenta di compensare a tale mancanza monitorando i sensori di temperatura della motherboard e regolando la tensione delle ventole in modo da adeguarla alle varie situazioni operative. Al primo avvio, l'utility identificherà le ventole collegate alla motherboard con nomi generici: dovremo quindi scollegarle una a una per pochi secondi, così da capire gli abbinamenti tra i controlli sullo schermo e i dissipatori della CPU e del chipset. Una volta identificata correttamente ogni ventola, potremo impostare due valori di velocità differenti, chiamati Desired e Warning, volti ad assicurare il silenzio durante la navigazione in internet e la completa stabilità operativa nell'esecuzione dei giochi. È bene, comunque, non scendere mai al di sotto del 50% della velocità massima, onde evitare che la ventola si fermi del tutto. SpeedFan è compatibile con quasi tutti i sensori termici e, di conseguenza, con gran parte delle motherboard in commercio. Un elenco completo dei modelli in grado di variare la tensione delle ventole è disponibile sul sito del programma.



SpeedFan è compatibile con la maggior parte dei sensori installati sulle motherboard più recenti.

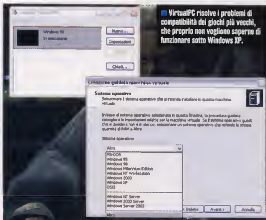


Una volta identificate le ventole, è possibile monitorarne la velocità variandola in base alla temperatura raggiunta dal chipset e dalla CPU.

PC VIRTUALI

Sono un appassionato di videogiochi per PC dai tempi dei primi processori 286, e amo riesumare alcuni dei migliori titoli del passato. Vorrei rigiocare al vecchio *Knights and Merchants: The Shattered Kingdom*, ma non riesco ad avviarlo sotto Windows XP. Ho provato a cambiare risoluzione, ad attivare la modalità compatibile Windows 95 e addirittura a lanciare il gioco da DOS, senza ottenere alcun risultato.

Andrea



VirtualPC risolve i problemi di compatibilità dei giochi più vecchi, che proprio non vogliono saperne di funzionare sotto Windows XP.

Purtroppo, solo il capitolo *The Peasants Rebellion* (scaricabile anche in versione shareware dal sito **http://it.download.games.yahoo.net**) ha potuto godere di una patch in grado di estendere la compatibilità di *Knights and Merchants* a Windows XP. L'esecuzione dell'originale *Shattered Kingdom* rappresenta, però, il tipico caso in cui chiamare in soccorso l'utility gratuita Virtual PC. Scaricabile all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/virtualpc/default.mspx**, questo programma, venduto a caro prezzo solo pochi mesi orsono, consente di avviare dei sistemi operativi virtuali all'interno di Windows XP. Il suo funzionamento è semplicissimo: una volta completata l'installazione, utilizzando un menu a tendina, si può dare vita a un ambiente adatto ad accogliere le installazioni di Windows 95, 98, ME, 2000 e Server 2003. Si sarà anche in grado di creare una cartella che verrà vista dal PC virtuale come un vero e proprio hard disk separato. Impiegando VirtualPC, e avendo a disposizione il disco di installazione di Windows 95, potrai installare ed eseguire *Knights and Merchants* in una finestra da 800x600 a 256 colori, rispettando quelli che erano gli intendimenti dei programmatori e non osservando alcun tipo di rallentamento.

PESSIMI CONSIGLI

Ho letto su molti forum online che è possibile velocizzare l'avvio di Windows svuotando la cartella **Prefetch** presente in **C:\Windows**. Vorrei che tu mi confermassi la notizia, onde evitare di cancellare file fondamentali al corretto funzionamento del PC.

Andrea V.

La cartella Prefetch accoglie degli indici creati automaticamente da XP a ogni avvio del sistema e dei programmi. Grazie a tali indici, il sistema operativo tenta di ridurre il tempo di avvio delle applicazioni, caricandone i componenti più utilizzati nella RAM, senza aspettare una specifica richiesta da parte del programma o dell'utente. Contemporaneamente, Windows effettua anche delle piccole deframmentazioni automatiche, volte a compattare i file che vengono caricati più volte consecutivamente. Molti "smanettoni" pensano erroneamente che, svuotando la cartella di Prefetch, si forzi il sistema a creare degli indici più ridotti, ripuliti dalle statistiche relative ai programmi non più utilizzati.
In realtà, XP cancella automaticamente dalla cartella in questione ogni traccia dei programmi che non vengono avviati da almeno una settimana.
Alcuni utenti non sanno che il Prefetch di XP viene disattivato nel momento in cui si interrompe il servizio Applicazioni Pianificate: chi si lamenta dei tempi di caricamento di *Oblivion* è bene che rimedi alla svista raggiungendo al più presto il Pannello di controllo.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

D Da quando ho installato un nuovo hard disk nel mio computer, è iniziato a comparire il messaggio di errore:

Secondary IDE Channel no 80 conductor cable installed

Windows, pur avviandosi normalmente, mi informa tramite Gestione Periferiche che il disco slave del canale IDE secondario non può sfruttare la modalità Ultra DMA 5. Nella casella relativa ai problemi, appare anche l'errore **Transfer Mode Downgraded**.

Pietro

R Per sfruttare appieno la modalità di accesso diretto alla memoria, gli hard disk devono essere collegati alla motherboard tramite cavi IDE a 80 poli. Verifica che il nuovo hard disk non sia collegato al sistema tramite un cavo a 40 poli, adatto esclusivamente alle unità ottiche ATAPI che non fanno uso della modalità UDMA 100-133. Anche i cavi a 80 poli utilizzano dei connettori a 40 contatti, ma sono comunque facilmente riconoscibili, avendo una trama ben più fitta di fili ed essendo spesso marchiati con la sigla UDMA 66. Se, dopo la sostituzione dei cavi, l'errore si ripresentasse, prova a invertire le unità collegate, impedendo che il lettore ottico utilizzi lo stesso canale IDE dell'hard disk malfunzionante. Evita di utilizzare cavi IDE tondi, che potrebbero non essere riconosciuti correttamente dalla tua Asus A7N8X-X.

D Sul mio PC, l'installazione di molti giochi viene interrotta dall'errore:

Impossibile trovare il punto di ingresso SetHandleContext della procedura nella libreria a collegamento KERNEL32.dll

Ho recuperato una copia del file, ma non riesco a effettuare le sostituzione sul mio hard disk.

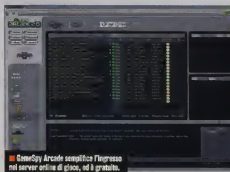
Simone

R La dll in questione non è, come molti erroneamente credono, il vero cuore pulsante di Windows, bensì un componente addetto alla gestione della memoria e all'input-output dei dati. Proprio questo suo secondo compito fa sì che l'errore da te citato sia addebitato a Kernel32.dll, quando invece è prodotto da un componente di Windows 95 o 98 infiltratosi in Windows 2000 o XP. Nel 90% dei casi, è sufficiente effettuare una scansione del disco e cancellare i file **winsock.dll**, **wsock32.dll**, **ws2_32.dll** e **ws2help.dll** perché l'errore svanisca.

D Ho un piccolo problema con *Oblivion*. Ho completato una quest all'interno di Fort Grief, sull'isola di Niben Bay, ma quando tento di tornare all'aria aperta il mio personaggio sembra bloccarsi totalmente. Non posso accedere all'inventario, muovermi o accelerare lo scorrere del tempo. Ho installato la patch ufficiale del gioco sperando di risolvere il problema, senza ottenere alcun risultato. Ho effettuato l'ultimo salvataggio ben due livelli di esperienza orsono, c'è un modo per uscire da questo stallo?

JcDenton

R Uscendo da Fort Grief, il tuo personaggio dovrebbe automaticamente ritrovarsi a osservare un duello mortale tra l'orco Kurdan e Aleron. Se quest'ultimo, nel frattempo, è salito a un piano superiore delle rovine, lo scontro non potrà avvenire e il tuo personaggio rimarrà bloccato in attesa che lo script si compia. Per sbloccare la situazione, utilizza la console del gioco e inserisci il comando **KillAllActors** In questo modo, l'orco morirà insieme a tutti i personaggi dell'isola. Ti ricordo che per accedere alla console di gioco è necessario inserire l'istruzione **bAllowConsole=1** all'interno del file di configurazione **Oblivion.ini**, presente nella cartella **Documenti\MyGames\Oblivion**.



GameSpy Arcade semplifica l'ingresso nei server online di gioco, ed è gratuito.

D Per raggiungere i server multiplayer con GameSpy Arcade devo installare la versione del programma che accompagna, di volta in volta, i vari titoli o posso usare un'unica installazione per tutti i giochi che possiedo?

Cirkustanz

R Un'unica versione del noto browser di server multiplayer è in grado di interfacciarsi con più titoli contemporaneamente. È sufficiente lanciare il programma, installare gli eventuali aggiornamenti automatici e scegliere l'opzione Scan For Games per ottenere una lista dei giochi compatibili con GameSpy. Il programma, oltre a elencare i server e gli utenti attivi, controlla autonomamente la disponibilità di patch aggiornate per ogni titolo e le scarica dai server di Fileplanet.

D Ogni volta che avvio *Black & White 2* compare l'errore:

Unload Debugger and Try Again

Ho installato gli ultimi driver e gli aggiornamenti di Windows, senza riuscire a risolvere il problema.

Diablo Torino

R Sul tuo hard disk, trova il file **Amdfix.sys**, utilizzando la funzione Cerca, e rinominalo in **Amdfix.sys.old**. In questo modo, eviterai l'avvio in background di un debugger di Ulead incompatibile con *Black & White 2*, *Rise of Nations: Rise of Legends*, l'intera serie Commondos e molti giochi Blizzard. Se l'errore dovesse riproporsi, assicurati di avere installato l'ultima versione del software Creative e di aver disabilitato il menu di benvenuto delle Audigy e delle X-Fi.



Tramite la console dei comandi è possibile superare alcuni bug di *Oblivion*, e proseguire nelle quest.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità. se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico..

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10. .

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile — Sconsigliato — Accettabile — Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dal driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	Risoluzione 800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa	800x600	1024x768	1280x1024 (Accettabile)	1600x1200 (Sconsigliato)
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Molestare Alberto "Pape" Falchi, ricorrendo a subdole tecniche di tortura psicologico-musicale.
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, anche quando è imbottigliato nel traffico cittadino.
Gioco preferito: *Civ IV: Warlords*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere recensioni dei suoi giochi preferiti mentre Raffaello Rusconi gli fa ascoltare Max Pezzali a tutto volume.
Gioco preferito: *GTR 2*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i boss grossi cattivi alle pizzate redazionali, e poi lamentarsi se una forchetta gli si pianta nella mano.
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Ritardare la pausa pranzo pur di consegnare gli articoli completi di didascalie, ma con le pagine in disordine!
Gioco preferito: *Battaglia per la Terra di Mezzo II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Farsi svegliare dalle telefonate di lavoro... a qualsiasi ora del giorno. Anche se ormai è una star del cinema, o quasi.
Gioco preferito: *Battaglia per la Terra di Mezzo*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfoggio delle proprie capacità creative pensando a nuove torture da infliggere al suo PC.
Gioco preferito: *CivCity Roma*

Ombre Rosse (in HDR)

"Hai delle pallottole? Ho avuto una lunga discussione e sono rimasto a corto di argomenti"

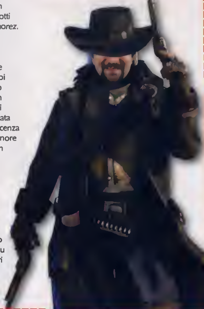
A volte, "puntare" su un gioco è semplice. Quando Valve o Id presentano un nuovo titolo, è facile pensare che nel momento in cui uscirà (magari qualche anno dopo), se non sarà un capolavoro, sarà comunque un titolo da non perdere.

Nei casi in cui il gioco viene presentato da una software house molto meno nota, invece, bisogna correre dei rischi. E a GMC siamo molto contenti quando, dopo un anno e mezzo di scoop, anteprime e news, scopriamo di aver avuto ragione a "puntare" su un titolo inizialmente sconosciuto come *Call of Juarez*, di cui troverete la recensione semplicemente girando questa pagina. Non vi anticipiamo nulla, ma vogliamo spendere due righe segnalando la più che piacevole traduzione in italiano, che comprende tutti i numerosi dialoghi: non vediamo l'ora che tutti i giochi siano tradotti integralmente e con la qualità di *Call of Juarez*.

Subito dopo questo FPS western, troverete quattro pagine di entusiastica recensione di Alberto "Pape" Falchi, che finalmente ha potuto provare la versione definitiva dell'attesissimo *GTR 2*: i corridoi riecheggiano da giorni per il rimbombo dei motori dei suoi duelli redazionali con Raffello Rusconi e Luca Patrian, con cui si sono sprecate sportellate memorabili. Data l'assenza ormai prolungata di titoli con licenza Formula 1, la saga di *GTR* ha raccolto l'onore e l'onere dei simulatori di guida, finora in modo spettacolare.

The Ship è un gioco che, al contrario, rifugge dal poter essere chiaramente inquadrato in un "genere", e già solo per questo motivo la sua recensione meriterebbe un'attenzione particolare: il modo più corretto di definirlo è un "Cluedo" multiplayer (ma con il motore Source) in cui impersonerete, allo stesso tempo, il ruolo di vittima e di assassino su una nave popolata da decine di giocatori in carne e ossa. Come altri titoli provati recentemente, tra cui *Half-Life 2: Episode 1* e *SiN Episodes: Emergence*, viene distribuito tramite la piattaforma Steam, che sta dimostrando di essere un sistema molto valido per far arrivare anche nel nostro Paese titoli che altrimenti, forse, non verrebbero distribuiti. Cosa che purtroppo accade, almeno per il momento, con l'espansione di *The Movies*, che non verrà importata in Italia, né tradotta. E, a rendere ancora peggiore la situazione, la versione inglese dell'espansione è incompatibile con quella italiana del *The Movies* originale. Un peccato, visto che *Stunts & Effects* è davvero pregevole.

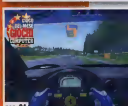
Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 90

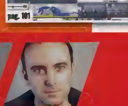


pag. 94



pag. 98


pag. 100



pag. 101



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare scoperte sensazionali, ma troppo spesso in ritardo e a discapito dell'armonia universale.
Gioco preferito: *Oblivion*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* e *GTR 2*. Anche dalla spiaggia... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *GTR 2*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Call of Duty*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare fin troppo vicino alla vittoria..
Gioco preferito: *Descent*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Suggerire citazioni per la recensione di *Call of Juarez* prese dai film di Bud Spencer e Terence Hill.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Gustarsi un aperitivo alle sette del mattino anche durante l'E3. E lui non dimentica di rinnovare il passaporto.
Gioco preferito: *Call of Juarez*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare insistenti mail per chiedere insistentemente se la recensione va fatta o no. Un po' insistente.
Gioco preferito: *Fahrenheit*



■ Il sistema fisico e quello Rag-doll, che controlla i corpi colpiti dai vostri proiettili, sono eccellenti: tuttavia, noterete qualche errore di "compenetrazione" dei poligoni.



■ Potrete sempre "zoomare" per prendere la mira: il motore grafico metterà a fuoco il vostro obiettivo, rendendo "sfuocato" tutto il resto.

GENERE: SPARATUTTO

CALL OF JUAREZ

Un tesoro perduto, una banda di fuorilegge, una pulzella da salvare. Niente che non si possa risolvere con qualche fucilata!

IN ITALIANO

Call of Juarez è stato completamente tradotto in italiano, dai testi a schermo ai dialoghi. La recitazione audio è davvero ben fatta! Tuttavia, potrete scegliere di giocare il gioco tutto in inglese, se preferite quella originale.

È dai tempi del lontano *Outlaws* (che portava la prestigiosa firma di LucasArts) che aspettiamo uno sparatutto ambientato nel Vecchio West degno di questo nome. Un gioco in cui si possa cavalcare per vastissime praterie e sconfinati deserti, circondati da rovi e da indiani rinnegati; con duelli all'ultimo sangue in cui vince il pistolero con il sangue più freddo, e sparatorie in cui vengono consumati migliaia di proiettili e – perché no – decine di candelotti di dinamite.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Call of Juarez, non fatichiamo a dirlo, è *quasi* tutto questo. Per descriverlo in breve, potremmo definirlo come un FPS "spaghetti-western", in cui ritroverete tutti i temi visti negli indimenticabili film di Sergio Leone: indiani rinnegati e indiani saggi, folli corse a cavallo, assalti al treno, fuorilegge messicani, pulzelle da salvare e tesori perduti da scoprire.

Non sfugge alla lista dei cliché lo stesso protagonista: Billy Candle, un giovane messicano che torna al suo paese dopo anni, solo per scoprire che la sua famiglia è stata massacrata senza pietà, e giusto in tempo per essere accusato della strage.

Dopo una veloce sezione di addestramento, che spiegherà senza troppi fronzoli il sistema di controllo di *Call of Juarez*, vi troverete in mezzo all'azione. Come potrete vedere dalle immagini presenti in queste pagine e dal demo (allegato alla versione DVD di GMC), *CoJ* si basa su un motore grafico semplicemente fantastico (anche se un po' pesantino), che riesce a ricreare l'atmosfera del selvaggio West: Techland, forte dell'esperienza con *Chrome*, è riuscita a raggiungere un livello di qualità visivo molto vicino a quello di id e Valve.

Sicuramente ci sono meno dettagli e meno oggetti che nelle stanze della base marziana di *Doom 3* o nelle abitazioni in rovina di City 17 di *Half-Life 2*, ma poco importa. Innanzitutto, "West" è sinonimo di spazi sconfinati, e fortunatamente buona parte dei livelli è semplicemente immensa: tolti quelli in cui per esigenze narrative vi trovate in grotte o miniere, vi stupirete delle dimensioni delle mappe, anche quando dovrete seguire una strada "incanalata" in valli o canyon. Non è facile "misurare" una mappa, ma in scala si tratta senza dubbio di chilometri, non metri; e alcuni livelli, come quello "indiano" (non vogliamo svelarvi di più dell'avvincente trama di *CoJ*) o il penultimo, tutto giocato nel rosso tramonto del deserto al confine messicano, non fanno rimpiangere gli splendidi panorami di *Oblivion* (parliamo, ovviamente, solo dell'aspetto visivo).

> "CoJ si basa su un motore grafico fantastico"

L'uso di HDR, il sistema che gestisce la luminosità nel passaggio da ambienti in ombra a quelli sotto la luce, e dei Pixel Shader 3.0 rende le assi delle abitazioni, le pietre nel deserto, le ombre del protagonista e degli alberi semplicemente quasi fotorealistiche. A dire il vero, il sistema di illuminazione è un po' troppo "esagerato" (soprattutto l'effetto "bloom"), e non solo a volte rimarrete abbagliati, ma certe rocce sembreranno quasi extraterrestri.

Alcuni livelli, poi, sono "aperti", come *Far Cry*. Partirete da un punto e dovrete raggiungerne un altro, e starà a voi decidere come arrivarci. Sebbene il capolavoro di Crytek rimanga insuperato da questo punto di vista, cavalcare in quasi assoluta libertà in ogni direzione per minuti è davvero piacevole.

Nelle mappe in cui sarete "instradati" non mancheranno bivi e percorsi secondari, anche se sono – ovviamente – un semplice palliativo. Per esempio, quando Billy dovrà scappare dalla città che lo vuole appeso per il collo a un albero, potrete scegliere due o tre percorsi diversi, ma

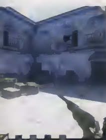
"AL CUORE, RAMON, SE VUOI UCCIDERE UN UOMO DEVI COLPIRLO AL CUORE"

I due personaggi di *Call of Juarez* possono usare una sorta di Bullet Time, anche se con limiti ben definiti. Il Reverendo Ray McCall può rallentare il corso dell'azione quando estrae le due rivoltelle (se fossero già pronte a sparare, sarebbe troppo semplice!). In quel caso, controllerete in modo limitato i due mirini delle pistole, finché non si riuniranno in quello "unico" normale. I nemici saranno realmente rallentati, quindi avrete tutto il tempo di bucherellarli. Billy Candle, invece, nella seconda parte del gioco, potrà usare un arco: le frecce saranno davvero letali, ma per tendere la corda dovrete attendere qualche secondo, in cui il mondo "esterno" andrà al rallentatore. Entrambi questi Bullet Time sono molto cinematografici, ma non rendono il gioco troppo semplice, come capitava a volte in *Max Payne*.



NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima versione di GMC troverete il demo di *Call of Juarez*, che vi permetterà di "assaggiare" questo eccellente sparatutto.



REQUISITI DI SISTEMA

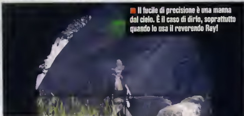
Lo sparatutto western di Techland utilizza un motore grafico che ha dell'incredibile: effetti di motion blur, HDR e profondità di campo impreziosiscono delle atmosfere rese con notevole credibilità. Purtroppo, per essere apprezzati non solo richiedono una scheda con supporto allo Shader Model 3, ma anche una che gestisce queste librerie con estrema velocità. Una GeForce 7900 GTX o una Radeon X1900 XTX, per intenderci, sono le uniche che permettono di godersela con tutto il dettaglio al massimo alla risoluzione di 1280x1024. Se avete una scheda video meno potente, come una 6800 GT o 7900 GT, vi consigliamo di limitare gli shader alla versione 2.0 dal menu delle opzioni, e magari di ridurre la qualità delle ombre: così facendo, dovrebbe risultare possibile apprezzarlo anche su queste configurazioni. Andando al minimo supportato, le Radeon 9800 XT o le GeForce 6600 GT, non si possono superare i 1024x768, ed è necessario abbassare ulteriormente lo spettacolo visivo, diminuendo la qualità delle texture e la densità della vegetazione. Non ha quindi senso il nostro tipico box hardware, perché su due dei tre PC presi in esame *Call of Juarez* non girerebbe. Segnaliamo anche che i caricamenti da hard disk sono particolarmente lunghi.



Immancabile la mitragliatrice multicanne per compiere strage di nemici. Peccato che la possano usare anche loro!

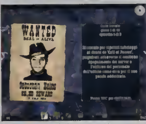


Il reverendo Ray può usare come "seconda arma" la "Bibbia". "Sparando" con essa, leggerà qualche salmo tra i più vendicativi e violenti delle Sacre Scritture!



Il fucile di precisione è una manna dal cielo. È il caso di dirlo, soprattutto quando lo usa il reverendo Ray!

"STO CERCANDO UN MEZZO SIGARO, CON DIETRO LA FACCIA DI UN BASTARDO..."



Nel gioco, esplorando stanze e anfratti di ogni tipo, potreste trovare i manifesti di "Wanted" dei programmatori del gioco. Si tratta di una esplorazione un po' fine a se stessa, ma comunque divertente. Noi siamo riusciti a trovarne meno della metà... sicuramente farete meglio!





"GLIELO HAI DETTO TU CHE SIAMO FRATELLI?"

Call of Juarez è stato creato dai programmatori di Techland già responsabili di *Chrome*, il futuristico FPS in cui erano presenti livelli immensi, che ritroverete in *CoJ*. *Chrome* è uno dei giochi più sottovalutati della storia dei videogiochi, dato che, a causa di qualche imperfezione grafica, non è riuscito a "catturare" molti fan. GMC lo ha allegato al numero di novembre 2005.

la posizione dei nemici e il loro cammino di "ronda" vi spingeranno verso quello "voluto" dai programmatori – ve ne accorgerete giocando lo stesso livello per la seconda o terza volta: la prima verrete "ingannati" in modo splendido, dato che la direzione che prenderete vi sembrerà quella migliore, non l'unica. In soldoni, non ci sono pacchi enormi messi in mezzo a un vicolo per farvi entrare in una finestra, ma un paio di guardie troppo ostinate.

Il sistema fisico è pregevole e – per fortuna – i programmatori hanno resistito alla tentazione di inserire enigmi o puzzle troppo astrusi, che vi avrebbero costretto a impilare decine di casse. Il livello dei pochi enigmi che troverete è simile a quello di *Half-Life 2*: un'asse da bilanciare per proseguire è il massimo che incontrerete.

Non manca qualche "ingenuità", però è di entità minore: alcuni poligoni hanno la tendenza a "sparire" dentro altri, soprattutto nel caso delle armi. Il sistema Rag-doll che gestisce il comportamento dei corpi quando vengono colpiti dai proiettili è molto buono (vedrete i "buchi" nei nemici esattamente dove li colpirete, tra l'altro), ma quando prenderete una cassa per spostarla, ogni tanto il sistema fisico creerà qualche paradosso visivo, come casse incastrate tra loro. Niente di troppo grave, ma è un peccato che Techland non sia riuscita a eliminare queste sbavature, anche se minime sbavature.

Molto piacevole la colonna sonora, in perfetto stile western: è interattiva, quindi se un nemico vi "adocchia" mentre siete nell'ombra o sta per iniziare uno scontro, il ritmo si farà più incalzante e frenetico. Non è solo un abbellimento sonoro, peraltro di notevole impatto, ma è anche utile a livello di gioco, soprattutto quando attraverserete uno dei livelli "stealth" e non potrete vedere dietro le vostre spalle: se sentirete la musica cambiare di ritmo, vorrà dire che qualcuno avrà notato qualcosa di strano e sarà bene accucciarsi meglio e in una zona più scura.

"QUANDO UN UOMO CON LA PISTOLA INCONTRA UN UOMO CON IL FUCILE, QUELLO CON LA PISTOLA È UN UOMO MORTO"

Billy Candle e il reverendo Ray McCall possono contare su due arsenali simili, ma con qualche differenza. In generale, anche quando percorreranno lo stesso livello in tempi diversi, Ray troverà una valanga di munizioni in più rispetto a Billy.



Billy avrà sempre con sé la sua frusta, che può poco contro gli avversari armati, ma sistema splendidamente i serpenti a sonagli. Avrà a disposizione, anche se non troppo spesso, qualche revolver e fucile, ma quasi sempre pochissime munizioni. Verso la fine del gioco potrà usare un arco indiano, per cui è decisamente "tagliato".



Il Reverendo conta su un arsenale decisamente più potente: doppio revolver (ne esistono di diversi tipi, alcuni più precisi e altri con maggior spazio per le munizioni), fucile (preciso e letale a notevole distanza) oppure uno shotgun (devastante da vicino). Troverete, in un paio di occasioni, anche un fucile di precisione. E in perfetto stile Sergio Leone, potrete anche usare le "postazioni fisse" di una mitragliatrice multicanne!

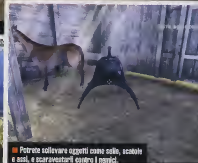


La cittadina di frontiera di Ray e di Billy è davvero splendida. Peccato che venga "visitata" solo nei primi livelli.



Quando userete due revolver, i due pulsanti del mouse controlleranno i grilletti.





Potrete sollevare oggetti come selle, scatole e assi, e scaraventarli contro i nemici.

Vogliamo poi spendere un paio di righe in merito alla traduzione integrale del gioco, che è davvero ben realizzata: le interpretazioni sembrano "reali" (e non doppiatori che leggono da un foglio senza sapere quello che sta realmente capitando nel gioco, tranne in un paio di casi). Abbiamo sentito e visto qualche errore di genere (maschile usato parlando di una ragazza o viceversa), ma nel complesso il doppiaggio è di buon livello.

In sostanza, il motore grafico di *CoJ*, abbinato a uno splendido sistema fisico e a una colonna sonora che pensiamo possa piacere a Ennio Morricone, rende il West di Billy Candle realistico e vivo come mai lo abbiamo visto prima. In *CoJ*, però, non c'è un solo protagonista: i quindici "capitoli" lo vedranno alternarsi con un il reverendo Ray McCall, un bizzarro predicatore che ben presto rispolvera la vecchie "sei colpi" per dare la caccia all'assassino del fratello. E visto che il fratello del predicatore è il padre di Billy, in un capitolo vi troverete a condurre il giovane mezzosangue messicano fuori dal paese dove vorranno impiccarlo senza troppe cerimonie, nel livello successivo dovrete giocare nei panni di Ray e cercare di acchiappare Billy.

Ed è interessante scoprire come i livelli si "intreccino" uno con l'altro: spesso, quando controllerete Billy, sentirete la devastazione delle armi di Ray, il quale, da vero predicatore giustiziere, non si farà certo scrupoli nell'usare una quantità industriale di piombo. Come Ray, dovrete inseguire il velocissimo Billy a piedi e a cavallo, su ripidi sentieri di montagna e in folli cavalcate. L'intreccio, soprattutto nella prima metà del gioco, è ben riuscito, anche perché i due personaggi hanno stili e comportamenti ben diversi tra loro. Billy Candle è sul genere Sam Fisher: nella maggior parte dei casi, dovrà evitare i nemici, nascondendosi nell'ombra o dietro a ostacoli, aggirando le minacce più pericolose – il che vuol dire, gruppi superiori ai tre nemici. Spesso, avrà come unica arma la fedele frusta, che può ben poco contro Colt e fucili a canne mozze; e anche quando riuscirete a mettere le mani su qualche revolver, avrete così poche munizioni che non potrete ingaggiare scontri veri e propri. Ray, d'altro canto, è un mezzo Terminator: grazie alla sua corazza (come quelle dei conquistadores spagnoli), può incassare una quantità notevole di proiettili. A lui non mancheranno né armi, né munizioni. Inutile dire che le battaglie più memorabili avverranno nei livelli in cui controllerete il reverendo, che è in grado di usare due revolver contemporaneamente, oppure un revolver e la "Bibbia". Quando "sparerete" con le Sacre Scritture, Ray leggerà un versetto dell'Antico Testamento – altro che "Pulp Fiction"!

"Il reverendo Ray non avrà problemi di munizioni"

I nemici, tra l'altro, sono intelligenti al punto da presentare una buona sfida, anche se non hanno un comportamento molto sofisticato: si nascondono dietro le casse, oppure si spostano dopo aver sparato. Se uno di loro è al riparo dietro un ostacolo e vi spostate per prenderlo di mira, si muoverà di nuovo in copertura. Avrete già capito che abbiamo preferito di gran lunga gli episodi che hanno come protagonista il reverendo. Nei "suoi" capitoli ci è sembrato di vedere il buon vecchio spirito "spaghetti-western", con quantità imbarazzanti di nemici da far fuori con i due revolver o qualche candelotto di dinamite ben piazzato. In generale, ci sono semplicemente piaciuti di più di quelli di Billy. Difatti, il ruolo del ragazzo messicano è un po' troppo "stealth" per un titolo in cui, inutile nasconderselo, il giocatore non vede l'ora di far saltare un po' di sombreri con Colt e fucili vari. Soprattutto nei primi due-tre livelli, Billy deve nascondersi dai nemici come se fossero la

"EMILIANO NON TRADISCE, GRINGO!"

Fortunatamente, in *Call of Juarez* è sempre possibile salvare. Esistono sei "slot" normali, e ben quattro di "Quick save", utilizzati dal programma ciclicamente. In questo modo, non correrete il rischio di trovarvi con un solo quicksave in una posizione "scomoda" (per esempio, proprio prima di saltare in aria o con pochissima energia). Esiste anche uno slot "automatico", in cui il gioco salva prima di un filmato o di un duello.



■ Il sistema di illuminazione è fantastico: notate l'ombra di Billy a cavallo proiettata al suolo, in cui si vede anche l'arco che ha in mano.



■ I nemici si comportano in modo realistico, anche se non sono intelligentissimi.

"DIO È CON NOI PERCHÉ ANCHE LUI ODIA GLI YANKEE"

La modalità multiplayer di *CoJ* propone parecchie mappe (ben 10) "ricavate" dai livelli single player, dai nomi intriganti come "OK Corral". Oltre ai soliti Deathmatch e Team Deathmatch, esistono la modalità "rapina in banca" (dove un team impersona soldati e sceriffi, e l'altro i banditi che devono compiere un audace "colpo") e "corsa dell'oro", in cui è necessario raccogliere pepite. Come al solito, troverete una recensione approfondita del comparto multiplayer di *CoJ* tra qualche mese, quando i server saranno attivi e – speriamo – pieni di giocatori. Le modalità inedite ci sono piaciute parecchio, resta da vedere se conquisteranno il pubblico online.

"EHI, TU, ELEGANTONE!"

Durante il gioco, affronterete una serie di duelli. Di fronte al vostro nemico, dovrete attendere che il "countdown" arrivi a zero prima di estrarre la pistola, e cercare di mirare e sparare prima che lo faccia il gringo davanti a voi. Potrete inclinarvi a destra o sinistra, ma difficilmente questo impedirà al vostro avversario di ridurvi come un colabrodo.





■ In alcuni momenti, vi sembrerà di essere finiti in *Oblivion*!

■ I livelli sono molto grandi. Purtroppo, i caricamenti da hard disk sono altrettanto lunghi, almeno la prima volta che caricherete un livello. Eventuali quickload sono molto più brevi.



peste: in alcuni casi, il gioco terminerà non appena vi noteranno, quindi non potrete nemmeno decidere di tentare una sortita alla "Commando". A renderli un po' più vivaci saranno le capacità acrobatiche del giovane amico, che non solo può saltare come un grillo e appendersi a tetti e muri di ogni tipo, ma, grazie alla sua frusta, gioca a emulare Indiana Jones, saltando crepacci e dirupi con un'agilità invidiabile. Per fortuna, i programmatori non sono caduti nella tentazione di trasformare i suoi livelli in un gioco di piattaforme, anche se dobbiamo avvisarvi che a un cero punto Billy Candle dovrà scalare una montagna davvero ripida, e in quella occasione ci siamo sentiti un po' come *Super Mario* in 3D e nel West, ma con un panorama da mozzare il fiato!

Quanto vi prenderà arrivare alla fine dell'avvincente trama di *CoJ*? I quindici livelli possono essere attraversati da un giocatore di media esperienza in circa 12-14 ore: dobbiamo però sottolineare che sia Billy, sia Ray dovranno affrontare situazioni un po' "ostiche", che potrebbero bloccarvi per qualche ora in più, e forse risultare quasi frustranti. Ricordiamo un paio di punti in cui il nostro Billy ha dovuto sudare sette camice per riuscire a sgattaiolare oltre indiani rinnegati e gringo fuorilegge; in questi casi, abbiamo ringraziato i programmatori per averci permesso di salvare in ogni momento, dopo averli maledetti per aver piazzato due indiani sopra una pietra che dovevamo scalare, e che ci fulminavano non appena spuntavamo dal costone. Ray, invece, se la deve cavare contro orde a dir poco imbarazzanti di nemici (in un caso, sono semplicemente "infinite") al punto che, durante l'immancabile assalto al treno, ci siamo chiesti quanto oro dovesse trasportare: o le riserve di Fort Knox erano tutte lì, oppure la parte del bottino per ogni delinquente del West era appena sufficiente per un cappuccio e succo d'arancia, e nemmeno dei migliori. D'altra parte, le sezioni da "massacro" di Ray sono simili a quelle di quasi tutti gli sparatutto in prima persona, quindi i giocatori che hanno già affrontato titoli come *F.E.A.R.* o *Prey* non avranno grosse sorprese; potrebbero invece averne con le sezioni di Billy Candle, che si troverà in situazioni inusuali per gli sparatutto, e più consuete in giochi d'azione con visuale in terza persona come *Splinter Cell*.

In ogni caso, l'alternanza quasi continua di livelli tra Billy e il reverendo rende i possibili difetti di una delle due parti meno incisivi. *Call of Juarez*, alla fine delle sue 12-14 ore di gioco, è una splendida esperienza western, con uno stile personale grazie all'eccezionale grafica (anche se non priva di qualche sbavatura) e a tutti quegli elementi, come il motore fisico o la colonna sonora, che creano un'atmosfera impareggiabile. Non siamo al capolavoro degno di Sergio Leone, ma è un inizio molto, molto promettente.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Dead Man's Hand, Giu 04, **7**
Divertente e immediato, con qualche spunto interessante, ma meno completo di *Call of Juarez*.

Gun, Nat 05, **7½**
Ricco di spunti, ma appiattito da una conversione da console della precedente generazione in cui la grafica è molto spoglia.

Info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.callofjuarez.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Grafica da Oscar, sonoro e trama molto buoni
■ Due personaggi con still parecchio diversi
■ Atmosfera western impareggiabile

■ Qualche imprecisione e difetto grafico
■ Le sezioni "stealth" sono un po' troppo lente
■ Caricamenti piuttosto lunghi (ma non i quick-load)

Divertente e, grazie alla presenza di due personaggi, abbastanza vario; la grafica è da urlo, anche se non manca qualche imprecisione e l'effetto "bloom" è un po' troppo esagerato. *Call of Juarez* è, comunque, il miglior gioco western per PC.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ DI SITUAZIONI	ATMOSFERA
9	8	8	8	8	8

8½



■ La Maserati C12 è l'aggiunta più piacevole nel parco vetture.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

GTR 2


■ Durante alcune ore della giornata, per il pilota, sarà un'impresa distinguere nettamente i contorni della pista.

Gli ex creatori di Mod tirano fuori dal cilindro l'ennesima imperdibile simulazione targata Simbin!

IN ITALIANO

GTR 2 è stato interamente tradotto in italiano. In ogni caso, il testo presente è ben poco e il parlato, praticamente assente.
Di conseguenza, il lavoro di localizzazione si è focalizzato principalmente sui menu.

NEL CD 3 E NEL DVD

Per avere un assaggio di *GTR 2* potete installare il demo presente sia sul CD 3, sia sul DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC. Il demo permette di correre un week-end di gara sul circuito di Barcellona, con una Lamborghini Murcielago o una Ferrari 575. Se, poi, avete voglia di fare una piccola ricerca in Rete, provate a interrogare Google su come trovare alcuni trucchetti per pilotare anche le altre vetture presenti nel demo o per testarlo con altri circuiti, estratti dalla vostra copia originale di *GT Legends*.



È quasi incredibile vedere uno sviluppatore che riesce a rispettare i tempi previsti. Siamo così abituati a prodotti continuamente in ritardo e rimandati (*Prey* è uscito ora, dopo una gestazione durata un paio di lustri), che quasi non ci si accorge di chi è in grado di mantenere le promesse.

Quando incontrammo i Simbin, parecchi mesi fa, questi ci indicarono l'estate 2006 come periodo di lancio per *GTR 2* e, dopo averci stuzzicato permettendoci di fare qualche giro su una versione ancora acerba, ci rispedirono a casa. Dopo un'altra anteprima, solo adesso abbiamo modo di sederci comodamente alla nostra postazione di guida, spegnendo i telefoni, oscurando l'ambiente e lanciando l'incarnazione definitiva del gioco, pronti per trascorrere ore all'interno delle auto da sogno più ambite dagli appassionati di motori. Lamborghini, Ferrari, Porsche e Maserati... intere scuderie di vetture da spremere al limite del loro potenziale su circuiti meravigliosamente riprodotti, ancora più affascinanti che in passato.

Subito dopo l'installazione di *GTR 2* si ha l'impatto con i nuovi menu, ora molto più leggibili e tra cui è più semplice navigare. Le opzioni rimangono le stesse del precedente episodio, con qualche aggiunta. Si potrà optare per un week-end di gara o lanciarsi solamente nelle prove a tempo. Il vantaggio di queste ultime è che avrete la certezza di una pista sgombra per inanellare un "hot lap" dopo l'altro, partendo in accelerazione sul rettilineo, con le gomme alla temperatura ideale. Niente giri lenti per riscaldarle: tutto è studiato in modo che voi stringiate il volante e siate in grado di dare il meglio da subito. Avrete come riferimento la macchina fantasma, che segnerà il vostro migliore giro.

> "Con il Force Feedback i programmatori sono riusciti a trasferire molte più sensazioni al pilota"

Le altre opzioni prevedono le gare in multiplayer e una lunga sessione di lezioni di guida. Si tratta di circa 140 prove che, una volta completate, vi permetteranno di affrontare con sicurezza qualsiasi circuito, con ogni vettura disponibile.

Una serie di prove sono centrate sulle lezioni base e insegnano a dosare correttamente l'acceleratore, ad affrontare le curve seguendo la traiettoria ideale e a sorpassare nel migliore dei modi. Poi si passa ad analizzare ogni singolo circuito presente in *GTR 2*. Il tracciato verrà suddiviso in tre o quattro sezioni e dovrete affrontarle in sequenza, entro un tempo limite. Gradualmente, sarete in grado di affrontare un giro intero viaggiando su tempi piuttosto bassi, abbastanza da garantirvi un discreto piazzamento nelle gare vere e proprie.

Per quanto riguarda il campionato FIA GT, sono disponibili solo due stagioni, 2003 e 2004. Basterà andare nella sezione dei campionati Custom per vedersi aprire un orizzonte sterminato: una quarantina di competizioni minori con vari tipi di auto, dalle Porsche alle Ferrari, senza dimenticare le Viper. A nostro avviso, sono anche le più divertenti. Si guida con vetture praticamente

CAMPIONATI A IOSA

GTR 2, rispetto ai suoi diretti concorrenti "nudi e crudi" (come *rFactor*), ha il grosso pregio di essere incredibilmente longevo anche se non lo si gioca in Rete.
Superare oltre 140 lezioni vi servirà solo per sbloccare tutti i 42 campionati alternativi, come il Pan Euro RS, il Viper Challenge, la Super 575 Pro Cup e così via. Non solo: potrete anche correre sei tipi di 24 ore, come la Proximus che si tiene a SPA, o la 24H di Monza.
Escludendo le 24 ore, gli altri campionati sono piuttosto brevi da portare a termine (per non parlare delle lezioni di guida), e si adattano perfettamente a brevi, ma intense sessioni.



REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Il motore grafico non è più pesanta dalla precedenti incarnazioni, fatta esclusione per gli shader DirectX 9, cha esaltano i giochi di luce, a per la pioggia. Risulta piuttosto snallo se correte da soli o con pochi avversari, mantre attivando la pioggia al massimo dettaglio, Il frama rate precipita drasticamente. Par giocarlo al massimo, è necessaria una configuraziona di tutto rispetto.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Il processore è il minimo indispensabile, mentre la scheda video arranca pesantemente, anche tenendo i dettagli al minimo. Accettabile per fare i giri veloci, ma le gare saranno decisamente impraticabili.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Sulla Radeon 9600 XT è stato necessario eliminare qualche dettaglio, soprattutto le ombre, e limitare le auto a una decina. In queste condizioni, abbiamo trovato un buon compromesso fra velocità e qualità grafica.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	2x

Su PC molto potenti, il gioco non arranca, per lo meno con un massimo di 16 vetture in gara. Aggiungendone, si inizia a scendere anche sotto i 30 FPS, mentre con la pioggia si rischia di viaggiare anche sotto i 10.



Il nuovo look dei menu ci ha affascinati subito: sono più piacevoli da vedere e più comodi da esplorare.



I frequenti impatti con le altre automobili sono evidenziati dallo schizzo di particelle della scocca in aria.



Anche se siete esperti con questi giochi, faticherete non poco a battere l'istruttore in alcune delle sessioni di Scuola Guida.

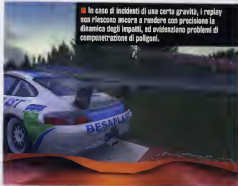


identiche e, di conseguenza, è solo l'abilità del pilota a fare la differenza. Si tratta, poi, di sfide basate su corse di pochi giri, con la conseguenza che bastano un paio d'ore per completare un intero campionato. Ci vorranno settimane, invece, per terminarli tutti, considerato che molti saranno inizialmente inaccessibili e dovranno essere sbloccati superando le prove della scuola guida.

Come avevamo anticipato nello speciale pubblicato qualche mese fa, la struttura di *GTR* è stata ampliata enormemente, e questo secondo capitolo si dimostra un gioco nuovo a tutti gli effetti. Chi predilige infornare hot lap potrà farlo da subito, avendo a disposizione ogni automobile, così come sarà libero di lanciarsi nelle combattute gare online su qualsiasi tracciato. Chi preferisce divertirsi in solitario, invece, potrà gareggiare in numerosi campionati minori. Tale approccio va sicuramente a vantaggio dei piloti alle prime armi quanto a simulazioni, che impareranno a piccoli passi, ma verrà apprezzato anche dai più navigati cultori delle quattro ruote su PC, che troveranno quella varietà di cui i giochi Simbin erano carenti. I mesi di sviluppo spesi dagli sviluppatori nel seguito del loro titolo migliore non sono stati dedicati a stravolgere l'aspetto grafico della simulazione, che visivamente pare identica a *GTR* o, meglio, a *GT Legends*. *GTR 2* annovera, infatti, gli effetti di illuminazione avanzata introdotti con *GTL*, e ciò rende uno spettacolo unico le gare all'alba e al tramonto. I cruscotti sono più particolareggiati che mai e gli oggetti a bordo pista sembrano molto più numerosi, ma nel complesso il gioco resta quasi invariato, sotto il profilo grafico. Fanno eccezione gli impatti, che ora scagliano un maggior numero di frammenti in aria, sebbene rimangano

LA VECCHIA SCUOLA

Il metodo di insegnamento di *GTR 2* non è certo una novità assoluta, tanto che venne utilizzato anche nel vecchio *NASCAR 2003* dei Papyrus. Ciononostante, risulta di gran lunga il più intuitivo ed efficace: una linea indica la traiettoria ideale e il colore segnala al pilota se accelerare, frenare o mantenere i pedali in posizione neutra. Nulla vieta di interpretare tali indicazioni secondo il proprio stile di guida, ma si rivelano un'ottima base per iniziare.



■ In caso di incidenti di una certa gravità, i replay non riescono ancora a rendere con precisione la dinamica degli impatti, ed evidenziano problemi di compenetrazione di poligoni.





■ In modalità Time Trial partirete con le gomme calde, in modo da tentare il giro veloce già da subito.



gli stessi limiti del predecessore relativi a qualche problema di compenetrazione di poligoni quando le auto si distruggono in maniera più evidente. Non fatevi ingannare dall'abito, comunque: *GTR 2* vanta un motore fisico incredibilmente più rifinito rispetto ai predecessori. Inizialmente, vi sembrerà fin troppo facile – se siete abituati a guidare con il cosiddetto "uovo sotto il piede". Con il tempo, scoprirete che non è stato affatto semplificato il modello di guida, ma ora i programmatori sono riusciti a trasferire molte più sensazioni al pilota tramite il Force Feedback. Di conseguenza, è vivamente consigliato munirsi di un volante dotato di effetto "ritorno di forza".

Anche guidando auto molto spinte e nervose, sarà più semplice capire quando le gomme staranno iniziando a perdere aderenza e si avrà tutto il tempo di correggere eventuali errori. Non si arriverà al livello di sbandata controllata che si riscontrava in *GTL*, ma sarà possibile affrontare le curve anche in maniera piuttosto decisa, rovinando gli pneumatici e alzando il tempo sul giro, ma senza uscire di strada per un nonnulla.

In particolare, come avevamo preannunciato, l'aderenza delle gomme alle basse velocità è stata radicalmente modificata: saper dosare con gentilezza i pedali è ancora fondamentale, ci mancherebbe, ma ora si avverte una buona trazione anche nelle curve lente, sfruttando la potenza delle marce basse senza necessariamente trovarsi in testacoda, come accadeva in passato. Non vi sarà consentito passare in maniera indolore dalla quarta alla prima, né potrete pretendere di arrivare a ruote fumanti su un tornante, ma quel filo di velocità di troppo non sarà necessariamente fatale, a patto di avere l'accortezza di ricalcolare correttamente la traiettoria e di saper giocare con il punta-tacco. Quanto scritto, lo ribadiamo, è valido per i possessori di un buon volante Force Feedback, l'unico modo per "sentire" veramente quanto sta accadendo.

Per giungere a tali risultati, i Simbin non hanno riscritto il loro motore da zero, ma si sono limitati a focalizzarsi su alcune aree fondamentali, in particolare sulla gestione degli pneumatici. Ciò è evidente da quanto abbiamo scritto finora, ma risulta ancora più chiaro quando si è seduti alla guida di una vettura le cui gomme non hanno percorso nemmeno un metro. In queste situazioni, bisogna procedere necessariamente ad andatura ridotta, contando su un'aderenza nettamente inferiore e su spazi di frenata sensibilmente più lunghi: solo dopo tre o quattro giri, quanto le gomme e i dischi dei freni saranno finalmente alla temperatura ideale, si potrà iniziare a spingere veramente il bolide, cercando di arrivare al suo limite fisico.

Nonostante le centinaia di ore macinate con *GTR*, abbiamo continuato a esaltarci con il suo seguito. Le differenze del motore fisico, oltre a renderlo meno frustrante per chi è agli inizi, ne fanno una simulazione incredibilmente divertente anche se si è ormai esperti. Se prima, a gomme rovinate, si correva il rischio di compromettere una splendida gara per una leggerezza, ora si riesce a rimanere in pista, con un po' di impegno. Ma, soprattutto, *GTR 2* spinge i piloti virtuali a osare maggiormente durante le fasi di sorpasso. Alle staccate al limite che caratterizzavano le

> "Un pilota alle prime armi troverà in *GTR 2* tutti gli strumenti per avvicinarsi al mondo della simulazione"

NIENTE STARFORCE

Uno dei crucci che più affiggevano l'uscita di questo titolo era la questione "protezione". I precedenti titoli dei Simbin, infatti, includevano tutti la StarForce, protezione effettivamente efficace per limitare i danni della pirateria, ma in molti casi anche fastidiosa per gli acquirenti delle copie originali. Le tante proteste apparse sulla Rete, a quanto pare, hanno sortito il loro effetto e *GTR 2* verrà protetto tramite una meno invasiva Securom, sicuramente più compatibile con le varie configurazioni hardware.



Le Porsche sono fra le vetture più maneggevoli e divertenti da guidare.

PIOGGIA MIRACOLOSA

Per quanto possiamo stimare Geoff Crammond, è innegabile che *GP4* non fosse al passo coi tempi, né come simulazione, né graficamente. Ciononostante, l'ultimo titolo della saga *Grand Prix* vantava la miglior pioggia mai vista in un gioco di guida. Il motore grafico di *GTR 2* è solo un aggiornamento di quello precedente, ma riesce a rendere alla grande sia i giochi di luce, sia le gare sotto la pioggia. Il sottile velo d'acqua che si stende sull'asfalto sembra quasi reale, così come i riflessi delle auto e del paesaggio, presenti, ma non esagerati. In queste situazioni, il frame rate, mai troppo elevato a dire il vero, crolla nettamente, obbligando ad abbassare il dettaglio anche su configurazioni piuttosto spinte









LEZIONI DI GUIDA

Se partite da zero con le simulazioni, non potrete fare a meno di dedicarvi alla scuola guida per qualche tempo, prima di esibirvi in pista. Prendere delle lezioni per imparare ad accelerare, frenare e impostare le curve sembrerà ridicolo a chiunque abbia una patente, ma vi consigliamo di non sottovalutare tale aspetto. Perché un conto è saper arrivare integri alla terza curva del circuito, un altro è farlo stando sotto un tempo massimo. Se vi rendete conto di superare le prove senza grossi problemi, potete anche decidere di tentare qualche campionato da subito, ma se incespicate e necessitate di parecchi tentativi per ogni sezione, insistete con le lezioni sino a raggiungere una buona padronanza: in caso contrario, la frustrazione potrebbe farvi desistere.

Le gare con vetture dello stesso tipo sono le più intriganti, dal momento che tutti i veicoli si equivalgono.

precedenti competizioni, si aggiungono delle curve prese in violento controsterzo e degli azzardi mozzafiato. *GTR 2* ci ha tenuti incollati al monitor. Pur considerandoci piloti virtuali di un buon livello, ci siamo divertiti nel metterci alla prova con le lezioni di scuola guida, che ci hanno dato modo di migliorare anche i tempi sui circuiti che conoscevamo meno bene.

Un utente alle prime armi troverà in *GTR 2* tutti gli strumenti per avvicinarsi al mondo delle quattro ruote virtuali. I piloti già bravi, probabilmente, converranno con noi sul fatto che i Simbin si siano superati ancora una volta, realizzando la miglior simulazione di guida attualmente disponibile. Magari, si stupiranno riuscendo a fare sin da subito dei tempi discreti, ma apprezzeranno le piccole novità apportate alla sezione multiplayer, ora più stabile e configurabile. Purtroppo, al momento della prova non è stato possibile vedere come si comportavano i server nel caso di gare con 30 o più vetture contemporaneamente, quindi ci riserviamo di tornare su questo aspetto non appena le arene online cominceranno a essere più popolate.

Pur rappresentando l'eccellenza, *GTR 2* non è esente da alcune critiche. Nulla che gli neghi il diritto di prendere il massimo dei voti, comunque. Ci riferiamo principalmente al motore che gestisce l'audio, ancora limitato alla stereofonia. Non pretendiamo che venga sfruttata al meglio una X-Fi, ma aggiungere il supporto multicanale ci sembra doveroso per un prodotto di questo calibro, considerando anche l'enorme importanza dedicata alla parte audio, che delizia con dei rombi e stridori di gomme estremamente verosimili.

Meno significativo il fatto che il motore grafico sia stato solo aggiornato in qualche particolare. Vedersi accecati dal sole è esaltante, così come la pioggia è fra le migliori osservate finora in un gioco di guida, ma avremmo preferito qualche modifica più sostanziale, che rendesse più credibili e spettacolari i danni dovuti agli inevitabili urti fra le scocche durante le curve.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

rFactor, Nov 05, **7½**
Condivide il motore grafico e fisico di *GTR 2*, ma è privo di tutti i circuiti e campionati che offre quest'ultimo. Adatto ai fan delle gare in Rete.

OutRun 2006: Coast 2 Coast, Ago 06, **8½**
Se non volete impegnarvi nella guida, ma solo schiacciare sull'acceleratore ed effettuare manovre impossibili, questo è il gioco che fa per voi.

Info ■ Casa **10Tacle** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.10tacle.com/gtr-game**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet, volante Force Feedback**

- Simulazione eccellente
- Numerose auto e campionati disponibili
- Ottima Scuola Guida per i meno esperti

- Ci si poteva aspettare di più a livello estetico
- Motore grafico poco fluido
- Senza volante, perde tutto il suo fascino

C'è poco da dire: i Simbin hanno rispettato le promesse e realizzato un eccellente seguito. Non è uno stravolgimento del precedente progetto, quanto una sua espansione che include piccole, ma tangibili migliorie sotto ogni profilo.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CIRCUITI	REALISMO
8	8	9	8	8	9


Non dimenticate mai di bere e nutrirvi mentre siete a caccia, pena la morte.


Abbassate una leva e farete precipitare il vostro malcapitato bersaglio fra le pale del battello a ruota.

GENERE: STRATEGIA MULTIPLAYER

THE SHIP

Una crociera a bordo di una nave di lusso non sempre è rilassante come si crede.

IN ITALIANO
Come quasi tutti i prodotti distribuiti via Steam, anche *The Ship* è interamente tradotto in italiano. Uno sforzo non enorme, considerato che non esiste il parlato e, di conseguenza, è stato necessario occuparsi solo di una manciata di righe di testo. In ogni caso, la conoscenza dell'inglese è consigliata se non ci si vuole limitare ai server italiani.

COME ACQUISTARLO
Al momento, *The Ship* si può acquistare tramite Steam (www.steampowered.com) e, a tale scopo, è necessaria una carta di credito o una carta prepagata. Bisognerà installare Steam, creare un proprio account e, in seguito, comperare e installare il gioco. Il tutto comodamente in italiano. Il costo di *The Ship* si aggira attorno ai 18 euro (19,95 dollari).

QUANDO si pensa a una crociera, si immagina qualche giorno speso fra tuffi in piscina, cene alla tavola del comandante e pigri pomeriggi trascorsi a prendere il sole sul ponte.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Anche *The Ship* vi vede imbarcati, insieme ad altri giocatori in carne e ossa (sì il gioco è solo multiplayer, anche se potrete allenarvi contro dei bot in totale solitudine), su una lussuosa nave. In questo caso, però, dovrete impiegare tutto il tempo alla ricerca di una preda da mandare al Creatore, prestando attenzione e non farvi uccidere dal vostro potenziale assassino.

Non pensate di imbracciare un fucile e massacrare chiunque vi si pari davanti, sino a trovare l'obiettivo designato: telecamere di sicurezza, camerieri e personale di bordo avranno sempre gli occhi puntati su di voi, e basterà estrarre un'arma per essere multati e sbattuti in gattabuia. Figuratevi che salasso per il conto in banca virtuale, se vi beccano ad ammazzare "inutilmente" qualcuno che non sia la vostra vittima.

The Ship non è, dunque, uno sparatutto come tanti, bensì un originale gioco di strategia che vi vedrà impegnati a dare la caccia a un obiettivo designato all'interno di una delle tante navi presenti, per poi farlo fuori nel momento opportuno, lontano da occhi indiscreti. Inizialmente, non conoscerete nemmeno il volto della vostra preda: nell'angolo in basso a destra dello schermo verranno visualizzati solo il nome e l'ultima posizione in cui è stata vista. Da quel momento in poi, girerete per l'imbarcazione cercando di rifornirvi di armi e di individuare la vittima.

A complicare il tutto interverranno le necessità tipiche di un essere umano. Non potrete andare a zonzo per ore o imboscarvi in qualche zona sicura attendendo che il bersaglio vi passi davanti, ma sarete tenuti a espletare i fondamentali bisogni fisiologici: lavarvi, nutrirvi, dormire, svagarvi e via di questo passo.

> "Il divertimento è molto legato alle impostazioni del server"

Ciò permetterà di imbastire interessanti e spesso intricate strategie di gioco. Per esempio, dormire nelle cabine è un palese rischio, dato che chiunque riuscirebbe a entrare non visto. Meglio appisolarsi sulle poltrone del bar, guardati a vista dai membri della sicurezza di bordo e dai camerieri.

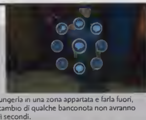
Inizialmente sarà necessaria un po' di pazienza per abituarsi alle particolari meccaniche di *The Ship* e al ritmo studiato dell'azione, ma dopo qualche partita ricorderete la posizione delle armi e comincerete a intuire alcuni utili trucchetti per inseguire, quasi indisturbati, il malcapitato che dovrete togliere di mezzo. Praticamente, si tratta di una partita a "Cluedo" in tempo reale - non a caso, fra le numerose armi disponibili c'è anche il mitico candelabro.

Su questo schema si basano più modalità di gioco, leggermente diverse l'una dall'altra. In Hunt il vincitore sarà colui che, al termine del tempo predefinito, avrà più soldi sul conto in banca, denaro che si guadagnerà eliminando i propri obiettivi (e uccidere con un punteruolo frutterà di più che usando una pistola), mentre in Elimination sarà l'ultimo rimasto in vita sulla nave a guadagnarsi la leadership. C'è anche una modalità deathmatch, a nostro avviso poco esaltante, in cui sarete liberi di assassinare chiunque, sempre cercando di passare inosservati. Se, al contrario, preferite i duelli uno contro uno, farete bene a dedicarvi al Duel, in cui due partecipanti devono cercare di farsi la pelle a vicenda imbastendo una serie di stratagemmi che ricordano molto il "vecchissimo",

PILLOLE IN OFFERTA!
Un giretto nell'infermeria di bordo vi permetterà di scovare qualche interessante medicinale. Potrete procurarvi delle siringhe per avvelenare la vostra vittima, così come trovare alcuni farmaci che vi eviteranno di dover correre in bagno per soddisfare i bisogni più impellenti. O potrete fare due chiacchiere con lo psicologo, che in quattro e quattr'otto vi rilasserà tanto da farvi dimenticare ogni esigenza grazie a una breve seduta sul suo lettino.



CACCIATORI CACCIATI



Uccidere senza farsi scoprire non è semplice. Le navi più moderne, in particolare, abbondano di telecamere e guardie. Se per evitare le prime basta un po' di tempismo, con le guardie la questione si fa leggermente più complessa. Si può decidere di aspettare che la vittima si allontani per soddisfare qualche bisogno, per poi raggiungerla in una zona appartata e farla fuori, o tentare di corrompere i membri della sicurezza, che in cambio di qualche banconota non avranno problemi a chiudere un occhio sui vostri crimini per alcuni secondi.



L'igiene è fondamentale su una nave, ma fate attenzione: quando vi laverete sarete vulnerabili a qualsiasi attacco.

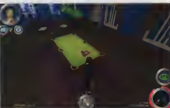
Se avvelenerete la vostra preda, questa comincerà a stare male sino al collasso definitivo, a meno che non riesca a raggiungere l'infermeria.



All'interno degli armadi e dei contenitori è possibile trovare indumenti nuovi, utili per sviare l'attenzione, ma anche armi, libri e altre.

ANCHE DA SOLI

The Ship potrà contare anche su una modalità single player vera e propria (non l'Arcade Mode disponibile in questa incarnazione), una Story Mode. Al momento in cui scriviamo, non ci sono ancora informazioni precise a riguardo, ma secondo gli sviluppatori questa modalità verrà resa disponibile insieme alla versione inscatolata, che troverete nei negozi europei dal 15 settembre, a un prezzo compreso fra i 25 e i 29 euro. Chi ha già acquistato il gioco via Steam, avrà la facoltà di comprare separatamente anche questo aggiornamento, al prezzo di 8 euro circa.



ma ancora insuperato nei cuori dei giocatori con qualche anno sulle spalle, *Spy Vs Spy* (1984).

Nonostante una grafica scarna e semplice, ma stilisticamente intrigante, *The Ship* è basato sul motore grafico Source, lo stesso che anima *Half-Life 2*. Ve ne renderete conto osservando l'eccellente realizzazione dell'acqua e godendovi albe e tramonti con uno spettacolare effetto di illuminazione HDR. Le musichette di sottofondo sono perfettamente in tema, ed entro breve verrete rapiti da questo gioco intrigante. Puntare una vittima per ore, cercando di avvelenarle il cibo o di eliminarla con un colpo d'ascia, è incredibilmente intrigante, soprattutto se, contemporaneamente, dovete evitare il vostro cacciatore e soddisfare le esigenze che vi si presenteranno.

Proprio per questo motivo, il divertimento è molto (forse troppo) legato alle impostazioni dei server che ospitano le partite: alcuni omettono i bisogni, eliminando importanti elementi strategici, mentre altri fanno scorrere i round con troppa frequenza, rendendo praticamente impossibile individuare la preda in tempo utile. Quelli correttamente bilanciati, però, offrono partite "intelligenti" e ricche di humor nero.

Basta osservare i personaggi per farsi scappare un sorriso e la scelta delle armi è ancora più spassosa: mazze da golf, borsellini esplosivi, armi da fuoco e bianche, ma anche altri metodi meno ortodossi. Che ne dite di far precipitare le scialuppe di salvataggio sulla testa del malcapitato di turno? O di attivare la leva che abbassa la parte del ponte vicino alle pale di un battello a vapore, facendo scivolare in acqua il poveretto? *The Ship* è incredibilmente profondo, nella sua semplicità, e vi garantirà ore di svago, che siate appassionati di giochi online o meno.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...



È difficile trovare delle valide alternative a uno schema di gioco tanto particolare. Scavando nella nostra memoria, ci vengono in mente solo i vecchi *Spy Vs Spy*, pubblicati per i principali sistemi da gioco degli Anni '80, come Spectrum, Commodore 64 e Amiga. Di *Spy Vs Spy*, è stata creata anche una versione per Game Boy Color.

Info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Outerlight** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 18 circa** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.theshiponline.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con PS, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, connessione a Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

■ Schema di gioco innovativo
■ Motore grafico snello e ricco di stile
■ Situazioni di gioco spassose

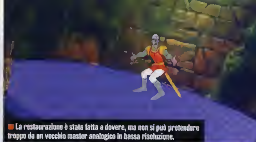
■ Impostazioni del server cruciali per il divertimento
■ La modalità deathmatch è piuttosto insulsa
■ Qualche piccolo bug, ma nulla di grave

Un titolo baseto su un insieme di semplici regole che riescono a creare un'esperienza incredibilmente profonda a divertenta. Purtroppo, se l'amministratore del server non imposta a dovere la partita, l'esperienza può perdere di fascino.

8½

GRAFICA 7	SONORO 7	GIOCABILITÀ 9	LONGEVITÀ 8	ARMI 9	MAPPE 8


Le animazioni sono ora più fluide che in passato, ma restano sempre quegli attimi di intervallo fra una sequenza e l'altra.


La restaurazione è stata fatta a dovere, ma non si può pretendere troppo da un vecchio master analogico in bassa risoluzione.

GENERE: LASER GAME

DRAGON'S LAIR HD

Il coraggioso cavaliere Dirk sfida l'alta definizione.

IN INGLESE

Dragon's Lair HD **è tutto in inglese. In ogni caso, anche se non conoscete la lingua non avrete problemi a capire i semplici menu. Nelle fasi di gioco, poi, non ci sono né testi a video, né sezioni parlate.**

IN ALTERNATIVA...

Dragon's Lair 3D, Mar 03, 6
Uno schema di gioco più moderno e una grafica da cartone animato, ma meno spettacolare di quella concepita da Don Bluth rendono quest'avventura di Dirk dignitosa

Dragon's Loir
La vecchia versione DVD del gioco è limitata alla risoluzione PAL, ma sebbene leggermente meno definita, non sfigura nspetto a quella nuova, soprattutto su monitor CRT.

GIÀ da tempo, i videogiochi per PC possono girare alla risoluzione di 1920x1080 e oltre. Per i film, esclusa qualche eccezione come Sky, il pubblico sta ancora aspettando l'avvento dei formati HD (Blu-ray e HD-DVD).

Digital Leisure ha quindi cercato di sfruttare la fame di materiale in alta definizione lanciando l'ennesima versione del classico *Dragon's Loir*, sulla cui confezione campeggia la dicitura HD. La differenza consiste nel remastering dei filmati analogici del laser disk originale da sala giochi (classe 1983), che ora possono essere apprezzati alla risoluzione di 1920x1080. Per il resto, dovrete comandare il cavaliere Dirk azzeccando la corretta sequenza di mosse, da eseguire tramite joypad o tastiera, fino a strappare la principessa Daphne dalle grinfie del perfido drago di turno. Non c'è libertà d'azione o di scelta e tutto si risolve in un semplice esercizio di memoria (avanti, indietro, destra, sinistra, spada e salto). Il premio, oltre alla rara soddisfazione per avere azzeccato la combinazione al primo tentativo, consiste in una serie di eccellenti cartoni animati disegnati dall'artista Don 8luth.



Vale la pena di acquistare *Dragon's Lair HD* per il remastering? La risposta è "No". Anche spingendo il gioco al massimo del suo potenziale grafico, su un display capace di supportare i 1080p non si notano migliorie enormi rispetto alla precedente edizione su DVD. Paradossalmente, *Dragon's Lair* riesce a offrire il meglio sugli schermi a tubo catodico, a risoluzioni più basse, dal momento che i plasma e gli LCD rendono più evidente la grana dei filmati originali. Anche sotto l'aspetto sonoro, la rielaborazione in 5.1 non aggiunge granché: l'audio è composto da musiche di accompagnamento e semplici suoni da "giochini elettronici" Anni '80, che non necessitano di subwoofer o canali surround per esprimersi al meglio.

> **"Non si notano migliorie enormi rispetto all'edizione su DVD"**

NON SOLO DRAGHI

Dragon's Loir HD è solamente il primo dei tanti laser game che Digital Leisure ha intenzione di restaurare. Entro breve, infatti, dovrebbero venire lanciati anche *Dragon's Loir II - Time Worp* e *Spoce Ace*, caratterizzati dallo stesso schema di gioco e disegnati sempre da Don Bluth che, lo ricordiamo, si è distinto per aver collaborato con Walt Disney e per film di animazione come "Fievel Sbarca in America" e "Brisby e il Segreto di Nimh"

Dragon's Lair HD può essere apprezzato solo da chi ha amato il vecchio cabinato da bar, considerando lo schema di gioco semplicissimo e l'inevitabile frustrazione legata al dovere imparare a memoria tutte le mosse dei numerosi schemi che compongono l'intera avventura.

I giocatori più giovani, abituati agli eccellenti titoli attuali, difficilmente riuscirebbero a cogliere la magia di questo "cartone animato (poco) interattivo", che ha invece affascinato la generazione degli attuali trentenni. È interessante, però, l'opzione che consente di guardare tutte le scene senza doverle giocare: una delizia per gli occhi che, comunque, non vale gli euro necessari all'acquisto.

Alberto Falchi



Info ■ Casa **Digital Leisure** ■ Sviluppatore **Digital Leisure** ■ Distributore **Importazione paralleia** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 35** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.digitalleisure.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, WMP 10, monitor a 1280x1024, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, monitor HDTV (1920x1080)**
- Multiplayer **No**

- La miglior edizione sotto il profilo tecnico
- Possibilità di accedere direttamente a ogni scena
- *Dragon's Loir* ha sempre il suo fascino

- Schema di gioco banale
- Nonostante un buon remastering, si nota la grana
- Adatto solo ai nostalgici

Un gioco che ha valore solo in quanto rappresentante di un pezzo di storia dei videogame. Dal punto di vista del divertimento, nel 2006 *Dragon's Lair* è quasi insignificante e il remastering non aggiunge granché alla sua formula ormai sorpassata.



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DISEGNI	REMASTERING
8	6	4	4	9	7



IL VECCHIO TOUR DE FRANCE

Nel lontano 1985, Activision pubblicò un gioco dedicato al ciclismo che aveva in copertina l'americano Greg Lemond e il francese Laurent Fignon: stiamo parlando di *Tour de France*. La simulazione di Activision per Commodore 64 si distingueva per lo sforzo fisico (stile *Decathlon*) e per il numero dei joystick richiesti per portare a termine la corsa a tappe francese. Purtroppo, la mancanza dei cosiddetti "testa a testa" con altri partecipanti e una certa ripetitività ne minavano la giocabilità complessiva, ma anche a distanza di 20 anni, *Tour de France* è, a tutti gli effetti, il "padre spirituale" (è stato programmato da un francese) della serie *Cycling Manager*.





Anche sul monitor di un PC, non è facile restare a ruota dei più grandi nelle volate.

IN ITALIANO

Cycling Manager 06 è tradotto in italiano, anche se il manuale è disponibile solo in formato elettronico PDF sul CD di gioco.

GENERE: GESTIONALE/SPORTIVO

CYCLING MANAGER 06

Una bella sgambata per affrontare l'Alpe d'Huez.

NON c'è pace per il popolo dei ciclisti, investito dall'ennesima bufera doping che ha falcidiato la lista dei partecipanti a quest'edizione del Tour de France 2006. Nonostante tutto, alla "Grande Boucle" c'era – come sempre – il meglio del ciclismo mondiale.

Sul fronte videoludico, anche quest'anno Cyanide ha preparato il suo *Cycling Manager* introducendo una serie di gradite novità. Gli sviluppatori francesi hanno cercato di enfatizzare il ruolo del team manager, ora pronto a discutere contratti dei ciclisti, a studiarne la preparazione atletica e la partecipazione alle gare più importanti della stagione.

A tal proposito, Cyanide ha semplificato le cose: lo sponsor vi suggerirà a quali gare partecipare e il tipo di obiettivo da raggiungere. Ottenere la maglia gialla per qualche giorno riempirà di gioia il vostro finanziatore, così come vincere una classica come la Parigi-Roubaix.

Naturalmente, le esigenze dello sponsor dovranno collimare con quelle delle vostre star, che vi faranno sapere a inizio stagione a quali appuntamenti prenderanno parte. Costringere i propri campioni a partecipare a competizioni a loro non gradite avrà ripercussioni gravi sull'economia della propria squadra. È importante, poi, tenere buoni rapporti anche con i media.



> "Ogni tappa o gara va interpretata"

Da un punto di vista prettamente strategico, abbiamo notato una certa difficoltà nel fare i cosiddetti "treni" per lanciare le volate, mentre è fondamentale lo stato di forma per riuscire a fare numeri alla Pantani nei tapponi di montagna.

La bellezza di *Cycling Manager 06* sta nel fatto che ogni tappa o gara va interpretata e che le crisi possono arrivare in ogni momento. Per il resto, la simulazione ciclistica di Cyanide non si discosta molto dalla passata edizione: il motore grafico è una versione evoluta di quello targato 2005, sono state aggiunte nuove telecamere (per fortuna è consentito personalizzarle), i tempi di caricamento sono lunghi, mentre l'Intelligenza Artificiale lascia ancora a desiderare.



Anche in *Cycling Manager 06*, come nella realtà, non sempre vince il migliore.

A questo, *Cycling Manager 06* aggiunge una ricchezza di contenuti unica: 50 squadre, oltre 1.200 ciclisti, un database che conta 465 diverse gare tra tappe e classiche di primavera e autunno, un supporto multiplayer di qualità (sfide via LAN e Rete fino a 20 giocatori) e un potente editor. Ed è quanto basta per confermarlo in maglia gialla.

Raffaello Rusconi



BUG IN FUGA...

Anche *Cycling Manager 06* non è esente da fastidiosi bug, anzi sembra esserne farcito. Per sistemare le cose, vi consigliamo caldamente di installare la patch 1.0.0.3 che trovate sul DVD allegato all'omonima edizione di questo numero di GMC.

IN ALTERNATIVA...

Cycling Manager 5, Sett 05, **7**
La passata versione della simulazione firmata da Cyanide si distingueva per il nuovo motore grafico e per una serie di aggiunte alla collaudata struttura di gioco.

MotoGP Ultimate Racing Technology 3, Sett 05, **8½**
Sempre due ruote, ma motorizzate: la simulazione di THQ è il punto di riferimento per gli appassionati della MotoGP e non solo!

Info ■ Casa **Focus** ■ Sviluppatore **Cyanide** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.cycling-manager.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ricco database di ciclisti e gare
- È richiesta una certa dose di strategia
- Buona parte gestionale

- I.A. non ancora soddisfacente
- Qualche bug di troppo
- Squadre da aggiornare

La voglia di ciclismo non svanisce, nemmeno di fronte all'ennesima bufera doping. Se amate questo nobile sport, apprezzerete l'opera di Cyanide. *Cycling Manager 06*, però, è la naturale evoluzione del titolo della passata edizione, non una rivoluzione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	7	8	6	8

Nel corso dell'avventura, Vivien riuscirà a costruirsi un gruppo di amici che la aiuterà nei combattimenti.

IL BASTONE E LA CAROTA

Il primo è sinonimo di combattimenti, che nel caso di *Gods* si svolgono esclusivamente a turni, mentre la seconda indica la merce che è possibile scambiare con i numerosi mercanti delle terre di Antasion. Il fatto che vincendo gli scontri non si riescano mai a ottenere dai nemici sconfitti oggetti di valore considerevole, aumenta l'importanza degli scambi commerciali. In pratica, per riuscire ad affrontare le missioni più impegnative equipaggiati a dovere sarà necessario acquistare personalmente buona parte dell'attrezzatura, investendo i quattrini guadagnati con le mercanzie sposate da un capo all'altro del mondo.

Durante il proprio turno è sufficiente cliccare con il mouse sulla mossa che si desidera eseguire.

Solo parlando con Re e principi si riuscirà a scoprire che fine abbiano fatto i poteri divini di Vivien.

IN ITALIANO

Vivien interloquisce con i personaggi non giocanti di *Gods: Le Terre dell'Infinito* parlando esclusivamente (e raramente) in inglese. I giocatori possono comunque approfittare dei sottotitoli in lingua italiana e approfittare della traduzione che coinvolge tutti i menu relativi alle opzioni e alla gestione della protagonista durante il gioco.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GODS: LE TERRE DELL'INFINITO

Essere una dea in terra ha degli svantaggi, soprattutto se durante il viaggio si sono persi tutti i poteri.

IL gioco di ruolo *Gods: Le Terre dell'Infinito* ha una struttura molto classica, in cui l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente in soggettiva si combinano con gli scontri a turno proposti con la visuale in terza persona.

La trama, almeno per quanto concerne il prologo, denota una certa originalità e vede la protagonista Vivien spedita nel mondo terreno di Antasion in qualità di manifestazione della divinità del fuoco Arswaargh. La discesa dell'eroina tra i mortali è dettata dalla ricerca di un'arma in grado di contrastare il dio delle tenebre Mortagorn. Purtroppo, durante il viaggio Vivien perde tutti i suoi poteri e, nelle vesti di giovane guerriera, deve esplorare Antasion per recuperarli.

Al fine di riuscire nell'impresa, la ragazza è costretta a viaggiare tra città, villaggi e zone popolate da numerosi personaggi non giocanti, con i quali può scambiare chiacchiere e incrociare le armi. Soprattutto le prime risultano importanti ai fini dell'evoluzione del personaggio, dato che aprono la porta alle "quest" secondarie indispensabili a racimolare danaro, da spendere poi per acquistare pozioni, armi ed equipaggiamenti in genere. La gestione delle abilità è alquanto elementare, e non richiede quindi una particolare padronanza delle meccaniche dei GdR, e lo stesso si può dire dell'elemento commerciale.

Fare affari con i mercanti è un passatempo redditizio, che consente di racimolare cifre ingenti senza correre troppi rischi. Per riempirsi il portamonete

> "Tolti i commerci e alcune missioni secondarie, rimane una trama molto lineare"

basta dedicare del tempo a individuare le città in cui un dato prodotto viene acquistato a peso d'oro e andare a procurarselo in luoghi dove lo stesso sia venduto a cifre ben più basse. In pratica, è sufficiente applicare la legge della domanda e dell'offerta. Tolti i commerci e alcune interessanti missioni secondarie, rimane un intreccio principale lineare e minato da certe fastidiose incongruenze narrative, seppure impreziosito da qualche colpo di scena qua e là. Altalenante risulta anche la veste grafica, capace di offrire una visione d'insieme accettabile, ma assolutamente insufficiente nella resa dei personaggi e dei dettagli dello scenario.

Il prezzo relativamente contenuto e i bassi requisiti di sistema di *Gods: Le Terre dell'Infinito* potrebbero interessare i videogiocatori alla ricerca di un titolo da giocare sotto l'ombrellone negli ultimi scampoli di vacanze, nulla più.

Primoz Skulj

GIOCHI COMPUTER

Per accedere alle missioni secondarie, bisogna parlare con tutte le persone che si incontrano lungo il cammino.

UN MONDO A PEZZI

Le città, le foreste e i picchi in cui ci sono missioni da portare a termine, o mercanti con cui instaurare dei rapporti d'affari, compaiono sulla mappa di Antasion nel corso del gioco e possono essere raggiunti all'istante, cliccando sui cartelli segnaletici che si trovano all'ingresso di ogni area.

IN ALTERNATIVA...

***The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Apr 06, 9**
Il capolavoro di Bethesda è la quintessenza del gioco di ruolo e si rivela capace di appassionare anche chi al mouse chiede una certa dose d'azione.

***Arcanum*, Ott 01, 8**
Un altro classico tra i GdR, di ambientazione vagamente steampunk e tradotto anche in italiano da un competente gruppo di appassionati. GMC lo ha allegato al numero di agosto 2004.

Info ■ Casa **Cypron Studios** ■ Sviluppatore **interno** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.gods-game.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 750 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Un gioco di ruolo molto accessibile
- La vicenda ha una sua originalità
- Requisiti di sistema accessibili

- Dura poco per essere un GdR
- Evoluzione limitata della protagonista
- Brutali incongruenze narrative

Un titolo senza pretese, buono per accompagnare le ore più calda della giornata sotto un ombrellone, ma non per intense sessioni di gioco alla scrivania. Non presenta difficoltà sensazionali, né una veste grafica di spessore.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
4	7	6	4	5	5



Nella visuale della mappa di navigazione sarà più facile e rapido andare da un porto all'altro, ma bisognerà fare attenzione alle navi nemiche e alle tempeste.

I pirati dei Caraibi veleggiano verso nuove avventure: la grafica di questo gioco presenta delle visuali mozzafiato.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Tornano i lupi di mare battenti Jolly Roger, gli arrembaggi sanguinosi e i tramonti mozzafiato sul mar dei Caraibi!

CORPO DI MILLE BALENE!

Age of Pirates: Caribbean Tales è stato completamente tradotto in italiano: confezione, manuale delle istruzioni, schermate di gioco e doppiaggio sono perfettamente comprensibili anche a chi non conosce l'inglese o il russo.



MULTI-PIRATA

Il gioco prevede una modalità multiplayer fino a sedici giocatori, singoli o divisi in squadre. Tra le tipologie di partita abbiamo "cattura il forte", "deathmatch", "team deathmatch" e "difendi il convoglio". Se *Caribbean Tales* troverà vento in poppa tra gli appassionati su Internet, ne riparleremo in futuro sulle pagine del Next Level.

GLI sviluppatori di Akella sono degli autentici veterani per quanto riguarda le storie di mare. Dopo aver firmato titoli come *Age of Sail II* o *I Pirati dei Caraibi* (gioco su licenza dell'omonimo film Disney diretto da Gore Verbinsky), tornano sul tema dei bucanieri con *Age of Pirates: Caribbean Tales*.

L'ambizione del gioco è di riunire in un'unica esperienza tutti gli aspetti di questa ambientazione: dagli arrembaggi alle navi mercantili ai duelli spada e pistola alla mano, dalla gestione delle risorse e del commercio alla carriera da pirata con la costruzione di un'intera flotta o, addirittura, di una propria colonia da governare.

Caribbean Tales fornisce una tenue trama per i due personaggi principali, uno dei quali diventerà il nostro alter ego: si tratta di due fratelli separati alla morte del padre, vent'anni prima. Il maschio si chiama Blaze, mentre la ragazza Beatrice. Tuttavia, il gioco presenta una totale libertà d'azione e nulla ci vieta di ignorare gli indizi riguardanti l'intreccio principale e di costruire una carriera del tutto indipendente come pirati o come corsari.

Cominceremo su una piccola isola e, fin da subito, potremo gettarci nell'azione, tornando sulla nostra nave, oppure esplorare i dintorni e parlare con i personaggi controllati dal computer. Molti di questi co-protagonisti ci forniranno indizi su come gestire il gioco nelle sue fasi iniziali (anche se si tratta di consigli molto generici) e alcuni ci affideranno delle vere missioni. Una volta portati a termine, questi compiti aumenteranno l'oro nelle nostre casse e i punti esperienza con cui il personaggio diventerà sempre più bravo nelle abilità (commercio, arrembaggio, precisione con i cannoni, navigazione, eccetera).

Ogni colonia, inoltre, ha alcuni edifici particolari da visitare. Nella taverna potremo riposare, assoldare uomini per la ciurma o contattare personaggi particolari, nella cambusa avremo a disposizione merci di ogni tipo per commerciare tra un'isola e l'altra, mentre nel cantiere navale miglioreremo le prestazioni del nostro veliero (acquistando diversi tipi di cannoni,

> "Le possibilità di gioco sono innumerevoli"

di scafi e di velature), lo ripareremo se avrà subito dei danni, oppure acquisteremo dei nuovi vascelli per la nostra flotta privata. Non mancano chiese, palazzi di governatori da visitare per missioni speciali o per richiedere una "lettera di corsa", banche, e altro ancora.

Caribbean Tales presenta molti approcci diversi: dalla visuale dietro la schiena del personaggio principale, con cui muoversi nelle colonie, si passerà a quella 3D sull'imbarcazione, per navigare a vista. Durante i combattimenti in mare, premendo il tasto TAB, entreremo in una visuale soggettiva dal ponte, ed è da questa prospettiva che potremo mirare e colpire le navi avversarie. Inoltre, c'è una visuale di mappa generale, per spostarsi tra le isole più facilmente e rapidamente, e una cartina statica del territorio dove vengono segnate tutte le colonie e i punti di interesse.

Le possibilità di gioco sono innumerevoli, soprattutto considerata la varietà di missioni e di situazioni che ci troveremo ad affrontare, compresa una modalità multiplayer che promette scontri epici tra intere flotte di pirati agguerriti. La presentazione grafica, inoltre, è

SCONTRI TRA NAVI

Durante le battaglie e gli arrembaggi in mare aperto dovremo passare a una visuale in soggettiva sul ponte della nave per mirare e sparare con i cannoni, cercando di colpire lo scafo o la velatura dei vascelli avversari. L'Intelligenza Artificiale dei capitani nemici è calibrata secondo il livello di difficoltà scelto e i nostri rivali cercheranno di usare in modo scaltro le risorse a loro disposizione, sfruttando le manovre a proprio vantaggio e cercando di affondarci senza pietà.





MISSIONI ED ESPERIENZA

Nonostante la sua filosofia "generalista", *Age of Pirates* rimane un gioco di ruolo: il nostro personaggio avanzerà di livello e ciò gli consentirà di aumentare le proprie abilità personali (come la capacità di combattere, di navigare o di abbordare le navi nemiche). Il modo più rapido per conseguire questo risultato sarà di accettare le missioni che ci verranno proposte. Tali compiti spaziano dall'affondamento di una nave nemica alla razzia allo scopo di rubare un certo tipo di risorse o catturare prigionieri da vendere come schiavi. Capiterà di dover scortare un veliero da un porto all'altro, oppure di trasportare un passeggero. Le missioni sono piuttosto varie e l'ampiezza dell'area di gioco assicura che non siano eccessivamente ripetitive.





Nella scheda del personaggio, con il passare dei livelli, si apriranno nuove possibilità di miglioramento per le caratteristiche del nostro alter-ego.



Le avventure del protagonista lo porteranno a conquistare intere colonie e, addirittura, a fondarne e gestirne di proprie.

I fortunali tropicali possono distruggere la nostra nave come una barchetta di carta. Le abilità del capitano, in queste situazioni, sono fondamentali.

Il successo degli arrembaggi dipende dalla nostra abilità come capitano, ma anche dal numero e dall'addestramento degli uomini che formano la ciurma.

ISSARE L'ANCORA!

Potremo solcare i mari dei Caraibi a bordo di sedici navi differenti, ognuna con caratteristiche particolari per velocità, manovrabilità, capacità di carico e via di questo passo. Tutte saranno migliorabili modificando lo scafo, la dotazione e il numero di cannoni e la velatura. Tra queste, ci sono navi da battaglia e galeoni da guerra, corvette, brigantini, fregate, galeoni, caravelle e velieri.

notevole, grazie al nuovo sistema grafico STORM impiegato per realizzare le sequenze in alto mare, comprese le spettacolari tempeste e i mutamenti atmosferici.

Lo stile realistico del gioco e il livello di dettaglio creano un ambiente convincente e immersivo. Tuttavia, ci sono alcuni difetti e ingenuità che limitano e rovinano un po' l'esperienza. Tanto per cominciare, l'assenza di un tutorial che spieghi alcuni dei punti più importanti di *Caribbean Tales* (come il sistema di combattimento o la gestione dell'interfaccia utente) rende l'approccio iniziale piuttosto disorientante. Anche solo capire come passare da una modalità all'altra, o quali tasti usare durante uno scontro, diventa una questione di "tentativi ed errori". Possono trascorrere ore prima di capire che i nomi dei porti sono mostrati nella mappa statica soltanto cliccando con il pulsante destro del mouse sulle isole. Queste scelte arbitrarie e poco intuitive sono decisamente irritanti.

Il sistema di controllo, soprattutto per la gestione dell'eroe principale a terra, è limitato: la possibilità di muoversi lateralmente non è istintiva e capita di inseguire per minuti interi un personaggio prima di riuscire a parlargli, premendo la barra spaziatrice a ripetizione.

Infine, la filosofia del gioco, l'ambizione di voler riunire tutte le esperienze diverse in un unico titolo, fa sì che ognuna di queste sia realizzata in modo più superficiale rispetto ad altri concorrenti più specializzati. I duelli all'arma bianca, per esempio, sono gestiti in maniera approssimativa e i tasti per fintare, parare o schivare i colpi avversari, sono più un abbellimento che un vero elemento tattico per ottenere la vittoria. L'altra faccia della medaglia è che gli appassionati di storie di pirati avranno a disposizione un titolo ampio e diversificato, capace di assicurare ore di divertimento.

Forse, una scelta più specifica e approfondita sul genere e un po' più di attenzione all'interfaccia di controllo avrebbero reso *Age of Pirates: Caribbean Tales* una piccola gemma del tesoro.

Yuri Abietti

IN ALTERNATIVA...

Sid Meier's Pirates, Gen 05, 8 ½
Un vero "simulatore di pirata" con tanto di campagna dinamica, città da saccheggiare, duelli a fil di spada e figlie del governatore da conquistare a passo di danza.

La Maledizione della Prima Luna, Ott 03, 7
Realizzato da Akella e "prestato" alla serie cinematografica "I Pirati dei Caraibi", un altro GdR d'azione disponibile anche in edizione budget.

Info ■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Akella** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ageofpiratesthegame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, connessione Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Grafica evocativa
+ Buon commento sonoro
+ Molte modalità di gioco

- Interfaccia utente non ottimale
- Mancanza di un tutorial
- Alcune superficialità

La grande varietà di situazioni e modalità di gioco viene controbilanciata da una certa superficialità nella gestione dei diversi aspetti, come le parti d'azione e gestionali, e da un sistema di controllo decisamente poco intuitivo.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SEMPLICITÀ	VARIETÀ
8	7	7	8	6	8

ZATTERE DI SALVATAGGIO
Jack Sparrow e il suo compagno (o compagna, visto che in alcuni livelli è possibile impersonare anche Elizabeth Swann) godono di numerose vite extra, quindi è difficile morire definitivamente nel corso di una missione. Ciò non toglie che sia ottima la possibilità di registrare la partita in qualunque momento, così come quella di salvare i progressi al termine di ogni breve sezione.

Come ogni eroe dei videogiochi che si rispetti, anche Jack Sparrow dispone di un devastante attacco speciale.

In rare occasioni l'agilità dei protagonisti va sfruttata non per combattere, ma per sopravvivere a micidiali trabocchetti.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

PIRATI DEI CARAIBI LA LEGGENDA DI JACK SPARROW

Un viaggio ai Caraibi, tra pirati coraggiosi, despoti ridicoli e damigelle in pericolo…

VITA DI COPPIA

Guai a togliere a Jack il ruolo di protagonista, ma non bisogna scordare che nel gioco è possibile impersonare anche Will Turner ed Elizabeth Swann, che a turno vengono affiancati al "Re del palcoscenico" e possono essere controllati da un amico. La modalità multiplayer sullo stesso PC non aggiunge spessore al prodotto, ma va comunque sottolineata per la sua rarità. Quando si gioca da soli, il compagno viene gestito dalla I.A. in maniera molto conservativa ed è possibile cambiare personaggio sotto controllo in qualunque momento, con la semplice pressione di un tasto.

Nel corso dell'avventura è possibile far evolvere separatamente le abilità e le mosse dei personaggi.

IN ITALIANO
I menu delle opzioni e i testi di supporto all'azione di gioco sono in italiano. La nostra lingua viene utilizzata anche dai protagonisti buoni e cattivi della vicenda, con una qualità del doppiaggio più che accettabile. Le voci sono quelle dei personaggi del film.

IN ALTERNATIVA...
SDA: Il Ritorno del Re, Nat 03, 7
Tratto da un film di successo, un gioco d'azione fantasy in cui spade e duelli dettano legge.

La Maledizione della Prima Luna, Ott 03, 7
Il titolo ispirato al primo film combina azione e gioco di ruolo. Ottima alternativa, tanto più che è disponibile in edizione budget

JACK Sparrow, il simpatico pirata protagonista de "La Maledizione della Prima Luna" e dell'imminente "La Maledizione del Forziere Fantasma" è proprio un inguaribile mattacchione. Gli spagnoli lo hanno catturato insieme al suo compagno Will Turner, ma lui, con il cappio quasi stretto al collo, non ha perso il suo spirito e si è messo a raccontare al pubblico le sue malefatte. La platea pare gradire e l'avventura può avere inizio, facendo rivivere ai giocatori alcune delle gesta che hanno trasformato il filibustiere in una leggenda.

Lo Leggendo di Jock Sporrow è un titolo d'azione, caratterizzato da combattimenti di cappa e spada senza fine e da una struttura estremamente lineare dei livelli. Le sezioni in cui è suddiviso sono tutte abbastanza brevi e non presentano mai un tenore di difficoltà degno di nota. Durante la nostra prova siamo morti la prima volta dopo circa 4 ore di gioco, ovvero poco oltre la metà della vicenda, che può essere percorsa nella sua interezza nel volgere di una nottata.

Dato che i combattimenti rappresentano l'elemento essenziale in termini di giocabilità, fa piacere notare che il sistema di controllo e le combinazioni d'attacco offrono un contatto immediato e spettacolare con il protagonista. Dopo aver installato *Lo Leggendo* è sufficiente infilare un controller dotato di due levette analogiche in una porta USB, per esibirsi in stoccante vincenti liberi dall'assillo della tastiera. Non si rilevano altri motivi d'entusiasmo, fatta eccezione per la qualità della colonna sonora e per la possibilità di giocare contemporaneamente con un amico sul medesimo PC.

"Si percorre nella sua interezza in una nottata"

Molti sono, invece, i punti deboli e le imperfezioni. Innanzitutto de *Lo Leggendo* non piace il motore grafico, privo di qualunque configurazione e troppo vicino per piattezza delle texture e assenza di effetti speciali alla controparte su PlayStation 2. Poi, solleva imbarazzo la I.A. dei nemici, che spesso rimangono incastrati dietro gli ostacoli o addirittura imbambolati davanti a Jack. Va detto che, nel corso dell'avventura, la loro destrezza con la lama aumenta, ma al contempo cresce anche l'abilità dei protagonisti, che si ha modo di potenziare acquistando combo e nuove mosse.

Il 10% del tempo di gioco che non viene passato a brandire armi va impiegato a risolvere enigmi volutamente banali. Gli sviluppatori hanno deciso di evidenziare chiaramente ogni punto interattivo dello scenario, liberando così il giocatore dalla necessità – che magari sarebbe anche risultata divertente – di esplorare i luoghi in cerca delle soluzioni del caso. Con i teschi che demarcano i punti di interesse diventa tutto troppo facile, o volendo guardare il lato positivo, tutto a portata di giocatori alle prime armi, mossi dalla voglia di essere Jack Sparrow per una notte.

Primoz Skulj

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Seven Studios** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://pirates.bethsoft.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 4 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **2 giocatori sullo stesso PC**

- Un racconto leggendario
- Sistema di controllo immediato
- Duelli con mosse e combo spettacolari

- Veste grafica imbarazzante
- Segni di follia della I.A.
- Si può finire in 6 ore o poco più

***La Leggenda di Jack Sparrow* è un gioco d'azione la cui qualità lascia a desiderare, ma comunque capace di stuzzicare lo spirito con la simpatia del suo protagonista. Sarebbe bello poterci giocare con gli occhi chiusi... e quasi ci si riesce!**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
4	7	6	4	7	5

CARRELLI E PANORAMI

Curiosamente, il più grosso pregio di *S&E* è una delle meno pubblicizzate tra le novità: la possibilità, durante la realizzazione dei propri film, di gestire la macchina da presa con relativa libertà. Chi ha provato a girare pellicole virtuali (dette "machinima") con *The Movies* si sarà presto accorto che il principale limite del sistema proposto da Lionhead era, prima di questa espansione, la necessità di accettare i punti di ripresa imposti dal computer (limitazione che, in alcuni casi, rendeva più funzionale la libertà del punto di vista consentita da altri giochi - come *The Sims 2* - unita a un programma di registrazione delle immagini del monitor come Fraps). Ora sono consentiti sia il posizionamento libero delle cineprese all'interno del set, sia movimenti di macchina come carrellate e panoramiche.





Nuovi macchinari vagamente infernali consentono agli attori di migliorare le proprie doti fisiche ed effettuare "stunt" ancora più complicati.

VERSIONE ITALIANA NON COMPATIBILE

L'unica versione disponibile di *The Movies: Stunts & Effects* è quella inglese. Tale versione può essere installata solo sull'originale in lingua inglese (la cui presenza sul disco fisso è richiesta per poter giocare), ed è incompatibile con edizioni del gioco in altre lingue, italiano incluso.

GENERE: MANAGERIALE/SIMULATORE DI VITA

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS

Nuovi effetti speciali, nuove emozioni e perfino nuovi infortuni per il simulatore di Hollywood di Lionhead.



BOTTI, scene d'azione mozzafiato e imprese al limite dell'incredibile: chi non ama vedere queste cose al cinema? Ok, potete anche abbassare la mano. Ma per tutti gli altri è arrivato *The Movies: Stunts & Effects*, la prima espansione per il "simulatore di Hollywood" di Peter Molyneux dedicata al rischio spettacolarizzato.

A partire dagli Anni '60 diventa sempre più importante, ai fini del successo di un film, girare scene ardite e mozzafiato. Per questa ragione *S&E* introduce una nuova figura professionale: quella del cascatore, o "stuntman", il cui compito è di sostituire l'attore del film nelle scene pericolose. I lungometraggi che, per decisione nostra o degli sceneggiatori gestiti dalla I.A., richiedono "stunt" sono ora identificati dal simbolo di un elmetto e, se decidiamo di metterne uno in produzione, dovremo compiere una scelta: se sostituire l'attore con una controfigura, oppure se chiedergli di interpretare personalmente la scena. Nel primo caso, interverranno diversi fattori a decidere quanto buona sarà la ripresa finale: la preparazione dello stuntman, la complessità del gesto atletico richiesto e perfino la sua somiglianza con l'attore originale (chiedere alla controfigura di Arnold Schwarzenegger di sostituire Charlize Theron non funzionerà benissimo...). Nella seconda eventualità, sarà l'artista stesso a doversela cavare, ma in caso di riuscita il pubblico sarà felice di vedere che il suo beniamino ha interpretato una scena pericolosa, e il risultato sarà un aumento della sua popolarità e del successo del film (come insegnò Steve McQueen in tante delle sue pellicole).

> "Attori e cascatori potranno farsi malissimo"

A rendere interessante il tutto c'è la concreta possibilità di farsi "supermale", venendo di conseguenza relegati per molto tempo nell'ospedale dello studio cinematografico (se c'è...). E se "spendere" un paio di stuntman per realizzare il film d'azione perfetto è considerato un sacrificio normale nella giungla di Hollywood, avere la nostra stella di punta ingessata per dodici mesi porterà a molte lacrime.

Per il resto, questa espansione aggiunge un lecito ammontare di nuovi contenuti legati al suo tema, introduce i filtri per la post-produzione (come l'effetto "videocamera" per dare l'illusione che le immagini da pellicola siano in realtà riprese da una camera di sorveglianza) e migliora numerosi aspetti dell'interfaccia.

Complessivamente, però, l'introduzione di anche una sola nuova figura professionale ha aumentato il livello di microgestione necessario per controllare al meglio i nostri studi (anche se l'obiezione potrebbe essere che un buon produttore può sempre concentrarsi su pochi generi e cercare di realizzare un limitato numero di pellicole di qualità).

In definitiva, *Stunts & Effects* farà la felicità di chi vede nel gioco di Peter Molyneux uno strumento utile per diventare Spielberg senza uscire dal proprio salotto, ma non aggiunge nulla di significativo per chi, di *The Movies*, preferisce la parte gestionale.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

***The Sims 2*, Ott 04, 9**
Il "simulatore di vita" di Maxis e le sue espansioni non rappresentano solo una delle fonti di ispirazione per *The Movies*, ma possono essere utilizzati anch'essi come palcoscenico virtuale per creare le proprie pellicole.

***The Sims: Superstar*, Giu 03, 7**
L'espansione per *The Sims* dedicata al cinema, alla moda e alla musica. Rimane una delle più divertenti dell'intera serie e permette di vivere con umorismo fallimenti e successi dal punto di vista della star

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.themoviesgame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 650 MB HD, *The Movies* inglese**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **No**

- Nuova modalità "camera libera"
- Molti gadget in più per i film
- Attori e stuntman possono farsi malissimo

- Livello di microgestione aumentato
- Ancora poche maestranze
- La parte manageriale non cambia di molto

Non c'è dubbio che *Stunts & Effects* sia un'espansione dedicata a chi realizza "machinima"; la nuova modalità di "camera libera", infatti, sblocca finalmente tutte le potenzialità cinematografiche del gioco, anche se la microgestione è leggermente aumentata.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
8	9	7	8	7	8



I collegamenti con le retrovie devono essere mantenuti attivi, per garantire i rifornimenti al fronte avanzato.









In alcune missioni è possibile sorprendere il nemico con un improvviso attacco aereo.

IN ITALIANO

Il doppiaggio delle voci dei soldati è in lingua originale (tedesco, russo, francese, inglese) e ciò contribuisce a rendere più realistica l'atmosfera del gioco. In italiano sono, invece, i contributi testuali che illustrano le funzioni dei pulsanti dell'interfaccia, tutte le schermate del menu e il manuale cartaceo.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

LA PRIMA GUERRA MONDIALE

Sul Vecchio Continente infuria la bufera della Grande Guerra…

LA GRANDE GUERRA CONTINUA...

Oltre alle tre campagne principali, ne *Le Prima Guerra Mondiale* è disponibile anche una modalità extra articolata su quattro missioni, durante cui si ha l'opportunità di condurre le armate russe alla controffensiva sul fronte orientale, nel tentativo di respingere l'invasione degli eserciti tedesco, inglese e francese.

IN ALTERNATIVA...

Rush for Berlin, Giu 06, 8
Il Terzo Reich sta per essere stritolato dalle forze alleate, a meno che il giocatore non decida di riscrivere la Storia...

La Grande Guerra 1915-1918, Nat 04, 6
Altro gioco strategico in tempo reale ambientato durante la Grande Guerra, ma attento alla creazione delle risorse e con tante truppe da buttare nella mischia

DEI due conflitti mondiali che hanno tragicamente segnato l'esistenza dell'umanità nel corso del XX secolo, il secondo è senza dubbio quello più gettonato in ambito videoludico. Le sue trasposizioni digitali non si contano e vanno a interessare sia gli sparatutto in soggettiva, sia la strategia in tempo reale.

A quest'ultimo genere appartiene anche *Lo Primo Guerra Mondiale*, titolo basato su un'evoluzione del motore di gioco della serie *Blitzkrieg* di Nival. Il prodotto, come si intuisce dal titolo, copre gli eventi bellici intercorsi tra gli anni 1914 e 1918, senza andare però a prendere in considerazione le vicissitudini sul confine italiano. Gli schieramenti coinvolti sono tre – Russia, Germania e Intesa (alleanza franco-inglese) – e le loro operazioni si sviluppano sul fronte occidentale e su quello dell'Europa orientale.

Visto l'argomento trattato e la conseguente penuria di concorrenti, *Lo Prima Guerra Mondiale* è destinato a guadagnarsi un angolino nel cuore dei cultori di RTS, che tuttavia, in qualità di esperti in materia, saranno lesti nell'individuarne i difetti. A scuola abbiamo imparato che la Grande Guerra è stata guerra di trincea, ma nel gioco di Dark Fox di scavi e arroccamenti c'è solo l'ombra, dato che tutte le 30 missioni della campagna principale (10 per ogni schieramento) vertono sulla capacità di muovere rapidamente le unità. Indubbiamente, un prodotto basato sul logoramento del nemico sarebbe stato logorante per gli stessi giocatori, ma ciò non toglie che un più marcato accenno al trinceramento lo si sarebbe potuto prevedere, invece di limitarsi alla sola libertà di interrare cannoni e carri armati.

Scelta opinabile, quella degli sviluppatori, ma comunque capace di mantenere alto il ritmo dell'azione. Ritmo che viene accelerato anche da una seconda peculiarità del gioco:

> **"L'assenza delle materie prime ne limita la profondità strategica"**

l'assenza di risorse, del relativo bisogno di rastrellarle e della necessità di costruire edifici atti a elaborarle. Il solo elemento gestionale che gli strateghi devono considerare è l'approvvigionamento, da assicurare mantenendo efficienti i camion che collegano le prime linee del fronte con i depositi delle retrovie. L'assenza delle materie prime rende molto più accessibile il gioco, ma lo spoglia anche di buona parte della sua profondità strategica. Di contro, i generali faranno bene a considerare la I.A. degli eserciti nemici, che si dimostrano capaci di reagire in maniera tempestiva alle loro mosse.

Per i comandanti reduci da altri RTS, *La Prima Guerra Mondiale* si rivela quindi troppo limitato, mentre per i neofiti sarà difficile tollerarne le carenze sul piano grafico. L'interfaccia di controllo è comprensibile e permette di gestire agevolmente il conflitto in punta di mouse, ma il campo di battaglia isometrico, privo di opzione per lo zoom e per la rotazione della mappa, è a dir poco datato. Anzi, diciamo pure che sa di vecchio.

Primoz Skulj 

CORAZZATI, MA NON TROPPO

I carri armati e le autoblindo de *Lo Primo Guerra Mondiale* dimostrano una resistenza irrisoria ai colpi, rispetto alle controparti disponibili negli RTS dedicati alla Seconda Guerra Mondiale o ai conflitti ancora più recenti. In pratica, i mastodontici A7V germanici e i Whippet dell'Intesa anglo-francese di impressionante hanno solo l'aspetto, dato che possono essere perforati anche dalle mitragliatrici. Inutile, quindi, tentare di utilizzarli come mezzi di perlustrazione e molto meglio trincerarli con l'apposito comando in posizioni da cui forniscano un efficace fuoco di copertura.



Il campo visivo dell'A7V è molto limitato e ciò espone il carro ai pericoli della "nebbia di guerra".

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Dark Fox** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blelabel.it**

- Sistema Minimo **CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,2 GB HD**
- Sistema Consigliato **Consigliato CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Uno dei pochi giochi dedicati alla Grande Guerra
- Interfaccia di controllo intuitiva
- Non richiede spiccate doti gestionali

- Il motore grafico è superato
- Più guerra di movimento, che di posizione
- Manca il multiplayer

***La Prima Guerra Mondiale* è un gioco d'altri tempi. Manca sia dalla profondità gestionale, sia dalla qualità grafica dei titoli contemporanei e va preso in considerazione solo se si sono già esaurite tutte le alternative strategiche.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
4	5	6	6	7	5

5

IN INGLESE

Malgrado la presenza del nostro esercito e della sua sfortunata avventura in Grecia, *Conquest of the Aegean* è attualmente disponibile solo in lingua inglese. Gli sviluppatori non prevedono, per il momento, una traduzione in italiano, ma esiste il precedente di *The Operational Art of War III*: Matrix Games ha postato sul sito del gioco i file necessari e, in breve tempo, alcuni "volontari" ne hanno già realizzato una versione nella nostra lingua (ancora in beta al momento in cui scriviamo). Possiamo solo sperare.

La rappresentazione delle unità italiane in Grecia è molto realistica: ingorghi stradali, ritardi negli ordini, artiglieria che dorme...

L'attacco aviotrasportato all'aeroporto di Malese fu una delle azioni più confuse e sanguinose della battaglia per Creta.

GENERE: WARGAME

CONQUEST OF THE AEGEAN

Un altro blitz perfettamente riuscito di Matrix Games!

GLI appassionati di wargame ricorderanno un gioco recensito da GMC nel febbraio 2004: *Highway to the Reich*. Dedicato all'operazione Market Garden (resa famosa dal film "Quell'Ultimo Ponte", del 1977), *HttR* ricostruiva le battaglie per i ponti olandesi del settembre 1944 tra americani, inglesi, polacchi e tedeschi su scala tattica-operazionale, ma con un originale e riuscito sistema "in tempo reale": un realistico passo avanti rispetto ai tradizionali turni e esagoni.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Ora gli sviluppatori di Panther Games si sono spostati in un teatro di battaglia decisamente più soleggiato. *Conquest of the Aegean* copre la conquista italo-tedesca della Grecia e di Creta, nel 1941. Mentre le azioni di paracadutisti rappresentano ancora il piatto forte del gioco, *CotA* simula anche scontri corazzati e, sul fronte italo-greco, quel genere di sanguinose e spesso inconcludenti battaglie tra formazioni di fanteria che, nella realtà, ricordarono i campi di battaglia della Prima Guerra Mondiale.

Il sistema di gioco è lo stesso di *HttR*: ogni scenario si svolge su una mappa dettagliata del campo di battaglia, con battaglioni e compagnie rappresentati da icone. Ogni simbolo raffigura l'approssimativa posizione dell'unità, mentre il programma, calcola l'effettiva dislocazione dei suoi uomini e dei suoi mezzi sulla base di fattori quali il terreno, la formazione assunta e la velocità di movimento: il simbolo di un plotone di paracadutisti può dunque indicare sia soldati che marciano incolonnati lungo una strada, sia gli stessi uomini asserragliati in pochi metri a difesa di una postazione.

> "Il più sofisticato sistema tattico-operazionale sul mercato"

Gli ordini sono impartibili a diversi livelli della catena di comando: il giocatore può chiedere a un battaglione di eseguire un assalto a una linea fortificata, e la I.A. cercherà di gestire nel modo migliore le compagnie e i plotoni assegnati alla formazione (un sistema di gioco già incontrato in *Armored Task Force*), oppure i comandanti possono dedicare la loro attenzione a ogni singola sotto-unità. Lo scorrere del tempo è simultaneo e continuo, e il dilemma per il giocatore è se microgestire i guerrieri virtuali nei punti "caldi" trascurando il resto della zona di combattimento, o comandare le truppe a livello più elevato sperando che i sottoposti sappiano cavarsela.

Tra i fattori considerati da *CotA*, troviamo ritardi nell'esecuzione degli ordini, rifornimenti, unità costrette ad agire indipendentemente da eventi inaspettati, stanchezza, costruzione e distruzione di ponti, e molti altri. L'Intelligenza Artificiale è molto buona, sia nel comandare le nostre truppe, sia nell'offrire una valida opposizione. Complessivamente, *HttR* e *CotA* incamano il più sofisticato sistema tattico-operazionale sul mercato, anche se mancano della varietà del monumentale *The Operational Art of War III*. Consigliatissimol

Vincenzo Beretta 

BATTAGLIE SOTTO IL SOLE

Conquest of the Aegean viene distribuito con più di 30 scenari. Due servono da tutorial, in congiunzione con appositi capitoli nel manuale, mentre il grosso dei rimanenti ricostruisce le azioni principali della conquista della Grecia e di Creta. Gli avversari includono una grande varietà di nazionalità: italiani, tedeschi, inglesi, greci, francesi, australiani e neozelandesi (ognuna con varie sotto-specializzazioni, come Marine, SS e milizia). Alcuni scenari ipotetici sono dedicati all'invasione (nella realtà pianificata, ma mai avvenuta) di Malta, la piccola isola che rappresentò una delle principali roccaforti inglesi nel Mediterraneo per tutta la durata della guerra. Inoltre il programma viene distribuito con un completo editor di mappe e scenari

IN ALTERNATIVA...

Highway to the Reich, Feb 04, 7
Il precedente gioco di Panther Games basato sullo stesso sistema e dedicato all'operazione Market Garden; leggermente piu semplice di *Conquest of the Aegean*, ma altrettanto avvincente

The Operational Art of War III, Ago 06, 8 ½
L'imbattibile "wargame totale" di Norm Koger, con scenari che vanno dalla guerra civile americana al prossimo futuro, ora disponibile in un'edizione totalmente rinnovata da Matrix.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Panther Games** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 38,99 (download digitale); € 46,99 (inscatolato)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://cota.matrixgames.com/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Semplice da imparare
- Straordinariamente dettagliato
- Editor di scenari

- Copre solo il teatro dell'Egeo
- Pochi scenari con gli italiani
- I.A. nemica non molto aggressiva

Realistico, coinvolgente, longevo e non molto difficile da imparare. *Conquest of the Aegean* unisce al livello di dettaglio dei wargame più sofisticati l'immediatezza che renderà felice il principiante. Ottimo sia per il veterano, sia per chi vuole accostarsi al genere.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	5	7	8	8	9

Giochiamo spendendo POCO



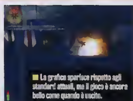
I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** EA ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** GParlato in inglese, testi e manuale in italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Proveto su:** Feb 02, 9

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Ai tempi di *Medol of Honor: Allied Assoult* (2002) dettagli quali realismo, verosimiglianza storica e armi riprodotte alla perfezione non venivano dati per scontati in un FPS. Il piccolo capolavoro firmato EA riuscì a riunirli tutti sotto un unico tetto, creando un'esperienza di gioco coinvolgente e adrenalinica.

Sin dalle prime missioni, tra cui spiccava anche lo sbarco in Normandia, si capiva che c'era qualcosa di diverso. Non ci si poteva gettare nella mischia senza ragionare, come in un *Doom* o in un *Quake* a caso. Le azioni troppo avventate venivano punite da un impietoso Game Over, tanto che si era obbligati a pianificare ogni singola mossa, persino quando si voleva ricaricare il fucile (operazione che richiedeva, proprio come nel mondo reale, quasi una decina di secondi).

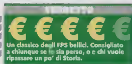


■ La grafica sparisce rispetto agli standard attuali, ma il gioco è ancora bello come quando è uscito.

Insomma, si trattava veramente di un FPS diverso, in grado di gettare i semi di un genere che ancora oggi non conosce momenti di stanca.

Medal of Honor è invecchiato bene. Le sue innovazioni non stupiscono più, e la grafica mostra prevedibilmente i segni del tempo. Il ritmo di gioco, invece, tiene alla perfezione: una volta iniziata la prima missione è difficile smettere di giocare, complici una trama affascinante e un campionario di livelli strutturati ad arte. Se vi piace il genere degli sparatutto bellici, non lasciatevi scappare questo classico, venduto tra l'altro a un prezzo molto ridotto.





■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** EMC Entertainment ■ **Lingue:** inglese ■ **Prezzo:** € 4,99 ■ **Provato su:** Apr 03, 8

MASTER OF ORION 3

Prendete *Civilization* e fatelo decollare su un bello shuttle da Cape Canaveral. Sostituite i barbari con le astronavi, le città con i pianeti e i continenti con i quadranti. Il risultato sarà *Master of Orion*, da molti considerato lo strategico spaziale per eccellenza.

Il primo episodio della serie si impose sul mercato come uno dei migliori giochi del suo genere, e anche il secondo capitolo imitò il suo virtuoso esempio. Ora, il terzo episodio, uscito nel 2003, è disponibile a prezzo budget.

La formula base è la stessa dei primi due *Master of Orion*: si prende una razza tra le sedici disponibili, si sceglie un sistema solare e si inizia a colonizzarlo, gestendo le proprie risorse con un rigido sistema a turni.



■ La mappa è scarna, ma l'universo di gioco è immenso.

Mano a mano che si prosegue, si scopre di non essere soli nell'universo e che la lotta per la supremazia sarà più dura del previsto. Il bello è che c'è più di un modo per vincere. Si può puntare sulla forza bruta, investendo tutte le proprie risorse nelle armi e nella ricerca scientifica a fini bellici, oppure percorrere la via della non-violenza a colpi di commercio e diplomazia.

Sembrerebbe tutto a posto, insomma, ma dopo alcune ore affiorano tutti i difetti del gioco. I menu sono scomodi, l'interfaccia è macchinosa e, soprattutto, l'Intelligenza Artificiale nemica è inadeguata agli standard attuali. Se a questo aggiungiamo una grafica ormai obsoleta, otteniamo un titolo che, nonostante il prezzo competitivo, merita di rimanere sullo scaffale.





ANCORA BUDGET

Di seguito trovete elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi e un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) une penoramica delle prossime uscite, per quento riguarde le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

LINEA BIS	
Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Bleck & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitmen 2: Silent Assassin	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Relly	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deedly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Derkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

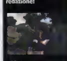
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Oblivion
GMC.Gorman
"Bel posticino per andare un po' in vacanza!"



Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Facciamo un sondaggione!"



Call of Juarez
BANNED.Neon
"Il colonnello Colt ha reso gli uomini uguali!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Altro che pirati, questo è il Corsair!"



GTR 2
GMC.Pettinato
"Pape ha pennellato la curva!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno ... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
Trucchi: Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) MONDIALI FIFA 2006 Giu 06
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
Tutte le squadre dei Mondiali e partite con un buon ritmo, ma la vera evoluzione è rimandata

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05; Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05
Casa: Digital Jester Distributore: £2 Newave
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Sol: Dic 02 Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d amore

4) SPLINTER CELL CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l universo della saga di George Lucas

GIOCHI DI RUOLO

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Sol: Nov 02 Nat 02 ■ Demo: DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un avventura nei panni dell Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 ■ Demo: Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent Distributore: Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

OBLIVIER
I migliori
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. F.E.A.R.
3. Half-Life 2
4. Diablo 2
5. Doom 3

REQU13M
Avventure grafiche
1. Monkey Island 2
2. Indiana Jones and the Fate of Atlantis
3. Monkey Island
4. The Day of the Tentacle
5. The Longest Journey

HOLYMAN
Sparatutto in soggettiva
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Prey
4. F.E.A.R.
5. Call Of Duty 2

ORKETTO LOLLATORE
FPS tattici
1. Ghost Recon Advanced Warfighter
2. Rainbow Six 3: Raven Shield
3. SWAT 4
4. Brothers in Arms: Road to Hill 30
5. BIA: Earned in Blood

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

NGILAN 06: PRONTI A DIFENDERE IL TRICOLORE?

400 giocatori si sono sfidati per un posto in nazionale.

I prossimi World Cyber Games avranno un sapore molto particolare. Gli oltre 800 giocatori, provenienti da circa 60 nazioni del mondo, che si ritroveranno a Monza dal 18 al 22 ottobre 2006 (Autodromo Nazionale, all'interno del Parco) non saranno costretti a mangiare le "delicatezze" della piccante cucina asiatica, bensì le prelibatezze di quella italiana.

La speranza è che la nostra compagine possa ritrovare lo stesso spirito degli azzurri trionfatori ai mondiali di calcio in Germania. Per selezionare i 26 cyber-atleti che avranno il compito di tenere alto il nome del Bel Paese all'evento più atteso per quanto riguarda il netgaming, serviva un grande evento. Detto, fatto. Stessa "location" delle finali mondiali, un montepremi da 16.000 euro (più numerosi premi hardware), 400 giocatori ed eliminatorie valide per i WCG: questi erano gli ingredienti del "NGILAN 06", la famosa manifestazione organizzata da NGI, storico punto di riferimento per la community che gioca online in Italia.

L'evento di quest'anno ha sancito un nuovo record per quanto riguarda l'attenzione mediatica – decisamente alta – anche se non sono stati ottenuti i risultati attesi. Per la prima volta, la storica kermesse italiana si è tenuta nel medesimo posto della precedente edizione: chi ha partecipato si aspettava dei miglioramenti, mentre tutto era più o meno identico all'anno scorso. Nessuna diretta in streaming su Internet, nessuno "spettacolo" all'interno della LAN, nessun proiettore o schermo gigante per seguire le partite più importanti. Queste sono state le mancanze che abbiamo riscontrato nell'organizzazione di questo evento. Per il resto, tutto si è incanalato sui giusti binari e, straordinariamente (visto l'alto numero dei giocatori), i ritardi sono stati minimi, così come i disagi. Gli organizzatori di NGI hanno dimostrato – anche quest'anno – di avere per le mani una macchina ben oliata e i giocatori che riempiono le LAN da loro organizzate ne sono la prova effettiva. I tornei in programma sono stati tantissimi. Il più spettacolare è stato sicuramente quello di *CounterStrike: Source*. Nonostante non sia disciplina ai prossimi WCG, il numero di clan iscritti era davvero impressionante. Sono arrivati dalla Germania persino i famosi Dignitas, una forte squadra tedesca che si è portata a casa primo premio di 2.500 euro (come da pronostico) battendo in finale gli italiani SoL (2.000 euro per loro), mentre al terzo posto si



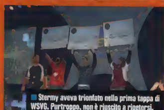
La neo Nazionale Italiana di Videogiochi si è prestata a una bellissima foto di gruppo!



Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Terza tappa WSVG in USA

In finale, Stermy si arrende allo svedese SK.Toxic!


Stermy aveva trionfato nella prima tappa di WSVG. Purtroppo, non è riuscito a ripetersi.

Non è riuscito il bis al nostro grande campione "Stermy" che, dopo la vittoria al LANwar di qualche mese fa, non ha replicato il successo nella terza tappa delle World Series of Videogame, la Intel Summer Championship tenutasi a Dallas. *Quake 4* è una specialità molto seguita e affollata di campioni: chiaramente, una serie di sole vittorie a questo evento itinerante era inimmaginabile per Alessandro "Stermy" Avallone. Purtroppo, un secondo posto così (che gli vale comunque 15.000 dollari, più di quanto avesse portato a casa con la precedente vittoria) lascia l'amaro in bocca, visto che il nostro campione era arrivato alla finalissima senza mai perdere. Durante il torneo, infatti, aveva anche sconfitto SK.Toxic (il vincitore che si è aggiudicato 20.000 dollari), peccato che fosse una partita di qualificazione, non la finale. Rinnoviamo i complimenti al nostro Alessandro Avallone.

sito di riferimento
www.thewsvg.com



La hall che ospitava i 400 PC era molto spaziosa.

sono classificati gli Impact (1.250 euro il bottino). Peccato per i ragazzi del clan 5oL, che non sono riusciti a imporsi sulla compagine teutonica: la loro vittoria avrebbe donato un po' di luce alla buia scena italiana. La differenza tra i due team, però, non è sembrata abissale, il che fa ben sperare per il prossimo futuro.

Passando al torneo di *Day of Defeat: Source*, altro piatto forte, i vincitori sono stati gli Ask (1.500 euro per loro), che hanno battuto i soliti 5oL (480 euro di consolazione) in una finale tiratissima: il risultato è cambiato per tre volte negli ultimi trenta secondi. Terzo posto, invece, per gli IW (270 euro).

Non sono mancati i cosiddetti FPS da duello e a *Unreal Tournament 2004* ha prevalso NightWalker (250 euro più una console Xbox 360) su Bad][ger (250 euro). Luxxa (500 euro) si è imposto nel torneo di *Quake 4*. Altrettanto interessanti sono stati tutti i tornei che gravitavano attorno alle specialità dei prossimi WCG e che, in caso di medaglia, avrebbero garantito un posto nella nazionale italiana. Le sfide erano quelle di *CounterStrike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, WH 40K Down of War: Winter Assault, Need For Speed: Most Wanted, FIFA 06* e *Starcraft: Brood War*. Dei vincitori e della composizione della squadra azzurra tratteremo in maniera dettagliata nei prossimi appuntamenti di questa rubrica.

GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento
http://gaming.ngi.it

Evento

UNO SGUARDO ALLA COPPA DEL MONDO

Si concludono gli ESWC francesi 2006


L'evento si è tenuto in una location realmente suggestiva.

Non ci riferiamo ai fortunati spettatori intervenuti al Circo Massimo per accogliere gli Azzurri del calcio, che portavano a Roma la Coppa del Mondo, bensì della Coppa del Mondo degli Sport Elettronici che, come ogni anno, si è conclusa con le finali tenutesi in Francia. Evento che ogni anno acquista sempre maggior spessore, gli ESWC (Electronic Sports World Cup) arrivano alla quarta edizione con parecchie aspettative. Radunare in Europa circa 800 giocatori provenienti da 70 nazioni differenti è, già di per sé, un successo. L'Italia, che proponeva sicuramente alcuni atleti di indubbio livello internazionale, ha deluso non portandosi a casa nessuna medaglia e ottenendo un solo, misero, ottavo posto.
I ragazzi di *CounterStrike 1.6* (gli ex Play.it che ora sono entrati nei Cubesports, famoso clan italiano) non sono riusciti a superare il loro girone di qualificazione, difficilissimo, perdendo però anche con squadre minori come la compagine australiana. In *Warcraft III: The Frozen Throne* le aspettative erano basse, visto che la disciplina storicamente ci risulta ostica, e Cube.Ashun ha subito la stessa sorte di tutti gli italiani che ci hanno provato: è uscito al primo girone.
Le speranze azzurre risalivano leggermente con *Quake 4*, dove Vicious e Cube.ob3n potevano riuscire a combinare qualcosa.
Per entrambi, invece, l'unica consolazione è stata la vacanza a Parigi, città ospite dell'evento (il palazzetto dello sport di Bercy, per l'esattezza), visto che i risultati non sono stati positivi. Veniamo ora alla disciplina su cui più puntava la nostra spedizione: *Pro Evolution Soccer 5*. I due cyber atleti, Kerobba e Tigermask erano partiti benissimo. Solo uno dei due, però, è riuscito ad approdare alla fase finale a eliminazione diretta: peccato che Kerobba (ha vinto 2.000 dollari) sia stato battuto nei quarti dal francese Spank, vincitore del torneo. Complice un po' di sfortuna, la nostra nazionale è rimasta a digiuno di risultati e non ha potuto banchettare con il ricco montepremi da 400.000 dollari.

sito di riferimento
www.esworldcup.com



Anche quest'anno, il nostro AKirA si è qualificato. Questa volta è arrivato primo a *WH40K Dawn of War: Winter Assault*.


Elian era una delle tante giocatrici di *CounterStrike: Source*, titolo praticato da molte ragazze.

Mod per Half-Life 2

HL2: BATTLEGROUNDS

Una guerra molto... civile per il gioco di Valve.

- **Sviluppatore:** Battle Grounds Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 196 MB
- **Internet:** www.bgmod.com

L'impatto dei fucili sul corso della guerra d'indipendenza americana ha cambiato per sempre non solo le dinamiche belliche, ma anche quelle morali.

I vecchi moschetti risultavano accurati solo da breve distanza, mirando a gruppi di nemici invece che a un singolo soldato, e coloro che sparavano non si sentivano psicologicamente responsabili delle singole morti nelle file nemiche. Con il fucile, invece, per la prima volta s'inquadrava nel mirino proprio la vittima predestinata, abbattibile con la semplice pressione sul grilletto. Ucciso un avversario, bisognava fare i conti con un altro nemico: il senso di colpa. Insomma, il fucile ha cambiato definitivamente le cose, e *Half-Life 2: Battlegrounds* riflette bene tale cambiamento.

Si tratta di uno sparatutto multiplayer ambientato proprio ai tempi della guerra d'indipendenza americana, con i coloni ribelli coraggiosamente schierati contro l'Esercito Britannico. Nonostante le coloratissime uniformi e i ridicoli copricapi, i fucilieri erano pur sempre le star dell'epoca, come lo sono di questo Mod. Sparare imbracciando il fucile all'altezza dell'anca a mo' di mitra non funziona granché. Molto meglio accovacciarsi e allinearsi con il bersaglio, potendo contare su una mira più stabile e precisa. Peccato che, così facendo, ci si esponga inesorabilmente all'agguato alle spalle di un avversario armato di baionetta! E non pensate che, fatto fuori il primo nemico, basti girarsi in un attimo e sparare all'assalitore, perché la ricarica dei primi fucili era cosa lunga e laboriosa.

Ed è proprio questo particolare mix di fattori storici e tattici che rende *Battlegrounds* tanto originale e coinvolgente. Per ora, dobbiamo ancora accontentarci di una versione beta con poche mappe e arene in cui confrontarsi, ma siamo sicuri che ben presto la comunità scoprirà come il fascino della baionetta possa avvicinarsi a quello della Gravity Gun, almeno per un po'.





La guerra d'indipendenza americana: Gran Bretagna contro colonie nel Nuovo Mondo, dal 1763 al 1783.

INSTALLAZIONE

1 Eseguite il file autoinstallante **bg2-0.17.exe** e controllate il percorso d'installazione (tipicamente **C:\Programmi\Steam\SteamApps\SourceMods**).

2 Avviate **Steam** e cliccate su **Battle Grounds 2 0.17** nel menu **I Miei Giochi** per far partire il Mod. Steam dovrebbe riconoscerlo da solo.

VERDETTO



L'originale contesto storico influenza anche il gameplay, tra baionette acuminate e fucili ad avancarica



La collaborazione con gli alleati è fondamentale, visti i limiti delle armi dell'epoca.

Puzzle Demo

ARMADILLO RUN

Lo scacciapensieri di Gordon Freeman.

- Sviluppatore: Peter Stock
- Genere: Puzzle
- Dimensioni: 1 MB
- Internet: www.armadillorun.com

Fisica, gravità, statica e dinamica dei corpi: concetti che possono sembrare complicati, ma che *Armadillo Run* riesce a semplificare in modo ingegnoso quanto divertente.

Invece della Gravity Gun di *Half-Life 2*, il protagonista "fisico" di questo simpatico gioco, sperimentabile gratuitamente sotto forma di demo scaricabile online, è un armadillo arrotolato su se stesso a mo' di palla. E proprio come una palla, la bizzarra bestiola deve raggiungere in ogni livello delle particolari zone d'uscita scivolando, rotolando, rimbalzando e ruzzolando sulle pericolanti strutture che lo compongono. Strutture metalliche, plastiche ed elastiche che siete voi stessi ad assemblare, rispettando le ferree leggi fisiche della realtà. I materiali più deboli e leggeri sono generalmente meno costosi, ma garantiscono minor robustezza alla struttura. Un generoso tutorial aiuta il giocatore a familiarizzare con i principali concetti fisici su cui il gioco si basa (letteralmente), da coniugare con logica e fantasia per realizzare strutture tanto solide quanto efficienti. Era dai tempi di *Lemmings* che non ci divertivamo (e ragionavamo) tanto…

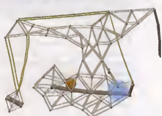


INSTALLAZIONE

1 Eseguite il file autoinstallante **ArmadilloDemo_1_0_2.exe** che trovate sul CD 3 o sul DVD allegato a questo numero di GMC.

2 Lanciate il demo dal menu Start.





I contrappesi sono un'ottima soluzione per evitare ribaltamenti strutturali.



VERDETTO

Un geniale rompicapo che metterà alla prova la vostra capacità di coniugare logica ferrea e fantasia creativa.

Retrogaming Freeware

SUPER MARIO WAR

Un classico dei giochi a piattaforme con un po' di creatività in più.

- Sviluppatore: Two52
- Genere: Piattaforme
- Dimensioni: 7 MB
- Internet: http://smw.72dpiarmy.com



L'arcade originale di *Mario Bros* è un vero e proprio mito videoludico: fino a 4 giocatori a sfidarsi in arene a schermo singolo saltabeccando su piattaforme e teste altrui.

Super Mario War è il tentativo di riproporre tale intramontabile schema di gioco con l'importante novità rappresentata dall'editor dei livelli. Utilizzando un set completo di pezzi e sprite predefiniti, potrete comporre il vostro personalissimo livello platform. Dopo aver lanciato l'editor, premente "T" per selezionare il pezzo desiderato, "M" per entrare in modalità spostamento, "N" per creare una mappa e "S" per salvare la vostra creazione. Quindi, lanciate il gioco, selezionate il vostro livello dal menu principale e… buon divertimento!



INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file dal sito **http://smw.72dpiarmy.com** oppure cominciate la vostra ricerca da **http://forums.72dpiarmy.com/index.php**.

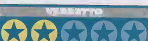
2 Estraete l'archivio **smw-1.6-bin.zip** sul disco fisso.

3 All'interno della cartella smw-1.6, lanciate l'eseguibile **SuperMarioWar.exe** per avviare il gioco, **Leveleditor.exe** per aprire l'editor dei livelli.





La classica azione platform di *Mario Bros* al servizio della vostra creatività, grazie all'editor incluso.



VERDETTO

Per riscoprire un classico non solo saltando sulle sue piattaforme, ma anche ingegnandosi nel costruirle.

Wargame Freeware

1848

L'Ungheria in guerra!

- **Sviluppatore:** Hussar Games
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 70 MB
- **Internet:** www.battlefront.com/products/1848

INSTALLAZIONE

1. Eseguite il file autoinstallante **1848_full_setup.exe**.
2. Lanciate il gioco dal menu Start.

NEL 1848, a seguito dei moti rivoluzionari che stravolsero l'Europa, in un solo anno l'Ungheria si orientò verso una forma democratica di governo.

La svolta ungherese e la sua volontà riformista, però, furono giudicate pericolosamente innovative dalle interessate fazioni confinanti, che colsero la palla al balzo e invasero l'Ungheria per restaurare l'ordine precostituito. Questo il background storico di *1848*, wargame a turni didattico sponsorizzato nientemeno che dal Ministero dell'Educazione ungherese.

Il giocatore può scegliere se difendere o conquistare l'Ungheria, schierandosi da una parte o dall'altra del fronte armato. Artiglieria, fanteria e gli immancabili cosacchi sono tutti disponibili, con tanto di generali virtuali basati sulle loro controparti realmente esistite. I territori che fanno da scenario al gioco sono anch'essi fedeli alle mappe dell'epoca, completi di strade e ponti originali. Inoltre, un realistico sistema meteorologico simulato obbliga gli eserciti a fare i conti con le insidie del fango e con i rigori degli inverni continentali.

Se decidete di cimentarvi in *1848*, un solo consiglio: non scoraggiatevi se perdete le prime battaglie, e tenete in considerazione la situazione meteorologica. Leggeri fiocchi di neve possono far più male di pesanti palle di cannone, in *1848*.





VERDETTO

Un gioco strategico a turni che diverte e insegna, a patto di applicarsi con un po' di buona volontà



1848: ovvero, salvare la neonata democrazia ungherese dai reazionari invasori, o affossarla del tutto.

Mappe per CounterStrike: Source

SEMPRE PIU' COUNTERSTRIKE

Nuovi spazi dove contrattaccare.

LE mappe sono il pane e burro di un gioco come *CounterStrike: Source*.

La comunità su Internet continua a sfornarne di nuove e quelle che vi segnaliamo qui sotto sono tra le più originali. Per comodità, ne troverete raccolte la maggior parte all'indirizzo **www.fileplanet.com/promotions/css_mappack/**, ma il sito richiede una registrazione.



CS_SUBURB

Una residenza moderna assolutamente perfetta per divertirsi a giocare a nascondino (armato) in compagnia. Una dimensione più che accettabile, camere matrimoniali con bagno e ostaggi in omaggio. Che dite, prenotiamo?



CS_SPETZNAZ

Una stupenda mappa ambientata in un minaccioso scenario immerso nell'oscurità e completato da un sinistro edificio in rovina. Un'arena di gioco compatta, ma allo stesso tempo zeppa di accessi, passaggi e di coperture.



CAMPERSTRIKE

In realtà, *Camperstrike* (**www.camperstrike.co.uk**) è un giochino in Flash ispirato a *CounterStrike*. Anzi, ispirato a tutti i cosiddetti "camper", i cecchini che "campeggiano" sui tetti in paziente attesa di dispensare precisissimi headshot.



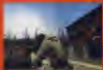
CS_JUNGLE

Decine di sentieri tra edifici immersi in una fittissima giungla verdeggiante, perfetti per preparare (e subire!) imboscate di ogni genere. Fermarsi ad ammirare imponenti cascate non è mai stato così pericoloso, e affascinante.



DE_DELTAMILL

Un enorme livello sulla falsariga del famoso de_dust, ma in stile "frontiera americana". Una mappa che si distingue anche per la presenza di una trappola "fisica" alla *Half-Life 2* nascosta da qualche parte e pronta a scattare.



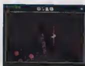
COUNTER-STRUCK

Un cortometraggio che racconta di un ragazzo comune che, chissà come, si ritrova risucchiato in una partita "reale" di *CounterStrike*. Un filmino accurato anche dal punto di vista tecnico, costumi compresi (**www.devilducky.com/media/32237**).



Piattaforme

GISH







Anche le palle di catrame possono essere eroi dei videogiochi.

- **Sviluppatore:** Chronic Logic
- **Genere:** Platform
- **Dimensioni:** 11 MB
- **Internet:** www.chroniclogic.com/index.htm?gish.htm

NEL CD 3

Di giochi platform di qualità, su PC, non se ne vedono molti. È un dato di fatto che il grande pubblico sia orientato principalmente sugli FPS e sugli RTS, e che, di conseguenza, il mercato vada nella stessa direzione.

Gli sviluppatori indipendenti, però, pur non disponendo dei budget hollywoodiani di molti videogame attuali, riescono spesso a deviare dalla strada principale, producendo giochi economici, originali, e abbastanza innovativi da crearsi una vasta schiera di ammiratori. Una di queste piccole gemme nascoste è *Gish*, un giochino in grado di riportare freschezza in un genere antico come quello dei piattaforme in due dimensioni. In *Gish* il vostro alter ego sarà una insignificante massa informe, composta interamente di catrame. Questa bizzarra scelta ha consentito agli sviluppatori di plasmare meccaniche di gioco tanto divertenti, quanto originali. Lo scopo è arrivare intatti alla fine di ogni livello. Per districarsi tra i vari ostacoli, il nostro blob catramoso potrà spiccare dei piccoli salti e, all'occorrenza, cambiare di stato: con la pressione di un tasto, infatti, si può decidere di diventare lisci e scivolosi, in modo da muoversi velocemente sulle discese o da infilarsi nei pertugi più angusti, di rendersi pesanti come macigni, così da abbattere le piattaforme più delicate, o infine di appiccicarsi ai muri e ai soffitti, per raggiungere le zone alte e nascoste. La difficoltà non sta tanto nello schivare i nemici, quanto nel capire in quali momenti usare le proprie abilità. Ogni livello è un vero e proprio rompicapo, e non c'è modo di staccarsi dalla tastiera prima di averlo risolto. Il nostro spassionato consiglio è di provare il demo, di farsi stregare e, in caso di innamoramento, di acquistare il gioco completo, venduto tra l'altro a un prezzo più che invitante. Fare rotolare una palla di catrame non è mai stato così divertente.

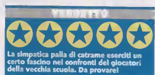


INSTALLAZIONE

1 Installate il demo del gioco che trovate sul CD 3 e sul DVD di GMC oppure visitate l'indirizzo **www.chroniclogic.com/index.htm?gish.htm** e cliccate su "free demo".

2 Avviate il programma di installazione, seguite le istruzioni e fate partire il gioco.

3 Se il gioco vi piace, tornate sul sito di prima e cliccate su "buy now", per comprarlo. Il prezzo è di 19,95 dollari (circa 17 euro).



Demo

INDIANA JONES AND THE FOUNTAIN OF YOUTH

Indy riscopre il suo primo amore: il punta e clicca.

- **Sviluppatore:** Screen 7
- **Genere:** Avventura grafica
- **Dimensioni:** 6 MB
- **Internet:** www.barnettcollege.com/demo.htm

CI sono giochi che, pur essendo di molti anni fa, continuano a godere di un posto in prima fila nel cuore dei videogiocatori.

Monkey Island, *Day of the Tentacle*, *Indiana Jones e il Destino di Atlantide* e le avventure grafiche dell'età d'oro di LucasArts, per esempio. Erano divertenti e appassionanti. Poi, qualcosa cambiò.

L'interesse dei giocatori e del mercato si spostò su generi diversi, dagli FPS agli RTS, e del buon vecchio punta e clicca rimase ben poco. Certo, oggi le avventure ci sono ancora, e alcune sono anche di qualità, ma sono in molti a chiedere a gran voce il ritorno della cara interfaccia basata sui comandi Raccogli, Dai, Usa, Parla e via discorrendo.

Un gruppo di programmatori amatoriale sta lavorando a *Indiana Jones and the Fountain of Youth*, una nuova avventura dedicata all'archeologo più famoso del cinema. L'intento è di riproporre lo stesso tipo di avventura grafica in voga ai tempi dello SCUMM (Script Utility used for Maniac Mansion), il motore su cui si basavano tutte le avventure LucasArts, almeno fino all'avvento di *Grim Fandango*). Finalmente, è disponibile un demo del gioco, con una decina di stanze complete, un po' di enigmi e tanti dialoghi. La prima impressione è sbalorditiva. Ogni dettaglio è curato con una precisione quasi maniacale, dalla risoluzione in 320x200 alle battute spassose di Indy. L'avventura si ambienta qualche anno prima dell'impresa ad Atlantide e, prevedibilmente, non è assolutamente ufficiale. LucasArts non è legata in alcun modo al gioco, che di conseguenza è senza diritti, e verrà distribuito gratuitamente dal sito degli sviluppatori.



Un'avventura vecchio stile, promettente, e gratis, per giunta. Dov'è l'inghippo? Come ogni progetto indipendente, potrebbe volerci un bel po' di tempo perché il gioco sia completo, e qualche tempesta legale o qualche piccolo imprevisto potrebbero far naufragare l'intero progetto.



INSTALLAZIONE

1 Andate all'indirizzo **www.barnettcollege.com/demo.htm** e cliccate sulla foto con scritto "Beautiful Bimini".

2 Una volta scaricato l'installer, lanciate il gioco.

3 Al primo avvio, vi verranno chieste un paio di impostazioni. Se non sapete dove mettere le mani, lasciate tutto com'è e cliccate su **OK**.



Mod per NBA Live 06

EUROLEAGUE 2006

Il basket secondo il vecchio continente



La simulazione di EA appare ora decisamente più equilibrata e meno frenetica.



Schiacciare in faccia a un avversario rimane un'azione tipicamente yankee!

- **Sviluppatore:** Euroleague Team
- **Genere:** Sportivo
- **Dimensioni:** 70 MB
- **Internet:** http://euroleague.nbalive.org

LA scelta dei Toronto Raptors di selezionare il nostro Andrea Bargnani come numero uno del recente draft NBA è senza dubbio storica: un giocatore europeo è stato selezionato con la prima chiamata assoluta.

Per rivivere le gesta dell'ormai ex-campione della Benetton Treviso, o delle altre tre squadre impegnate nella passata stagione nella competizione europea più prestigiosa, dovrete munirvi di una copia di *NBA Live 06* e di una connessione a Banda Larga per scaricare lo splendido *Euroleague 2006*. La terza edizione del Mod introduce tutte le squadre che hanno preso parte all'ultima Eurolega, caratterizzandole in modo perfetto: i loghi e le maglie sono fedeli all'originale, mentre i palazzetti dello sport, dove si disputeranno gli incontri, sono stati pesantemente modificati con tanto di striscioni sugli spalti e sponsor sul parquet. I giocatori sono immediatamente riconoscibili, tranne rare eccezioni dovute ai limiti imposti dall'editor del gioco.

Oltre all'aspetto grafico, il team di sviluppo ha lavorato duramente per migliorare l'impostazione del titolo originale: proprio come nella realtà, sarà difficile vivere di sole schiacciate o di tiri da tre punti, le marcature, anche ai livelli più bassi di gioco, saranno più strette e renderanno difficoltoso il possesso di palla, inoltre la condivisibile scelta di abbassare il valore delle squadre e dei singoli giocatori porterà inevitabilmente a un numero maggiore di errori al tiro.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate in ordine i cinque file dalla sezione download del sito **http://euroleague.nbalive.org**.
2. Installateli nell'ordine previsto controllando che il percorso d'installazione sia corretto **C:\Programmi\EA Sports\NBA Live 06**.
3. Avviate il gioco, raggiungete il menu opzioni e selezionate tra i file di salvataggio **"Euroleague 2006"**.

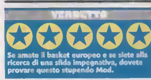
Purtroppo, però, alcuni difetti sono stati ereditati: capiterà di osservare il proprio giocatore stoppato da dietro al canestro con tanto di palla che attraversa il tabellone, oppure di vedere palloni destinati a uscire toccare la parte bassa della retina ed essere quindi considerati validi.
Un altro aspetto poco realistico è il bilanciamento di alcune superstar: è incredibile che un gigante del calibro di Robertas Javtokas utilizzi continuamente lay-up invece di schiacciare, così com'è sorprendente vedere un piccolo play come Bulleri fare l'esatto opposto.

Se si escludono questi difetti, *Euroleague 2006* è un Mod capace di regalare tante ore di divertimento sia agli appassionati del basket nostrano, sia ai neofiti. La possibilità di competere nella modalità "Dinasty" con la propria squadra del cuore aumenta ulteriormente la longevità del titolo, che si candida come alternativa europea definitiva allo strapotere dei titoli con protagonisti i giganti dell'NBA.

GIOCHI COMPUTER







Se amate il basket europeo e se siete alla ricerca di una sfida impegnativa, dovete provare questo stupendo Mod.

Mod per Rome: Total War

BLUE LOTUS

Gustosa mitologia orientale alla romana.

- **Sviluppatore:** Hoggy
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 288 MB
- **Internet:** http://forums.totalwar.org/vb/forumdisplay.php?f=96

IN *Blue Lotus*, intrigante Mod per l'osannato strategico storico *Rome: Total Wor*, la mitologia dell'Estremo Oriente prende il posto della Storia occidentale.

Si tratta, infatti, di una sorta di omaggio alle leggende cinesi, giapponesi e indiane, in cui le divinità più o meno antropomorfe fanno di tutto per sconvolgere i piani strategici delle popolazioni che le venerano. Come avrete capito, il Mod in questione non ha alcuna pretesa di coerenza storica, ma è un coacervo di idee cinematografiche, letterarie, videoludiche o, semplicemente, "eccentriche", che vengono mescolate nel calderone di coloratissimi e mit(olog)ici combattimenti tra soldati corazzati, scimmie, demoni cornuti, zombi in stile *Onimusho*, e chi più ne ha più ne metta.

Oltre alle tre suddette fazioni giocabili, sono in via di definizione anche quelle mongola, coreana e "demoniaca". Per fortuna, o purtroppo, quest'ultima non sarà sbilanciata rispetto alle altre. Anche perché gli sviluppatori hanno saggiamente deciso di accelerare lo sviluppo di *Blue Lotus* replicando un po' di unità comuni e mettendo già a disposizione del pubblico una prima versione beta, grazie a cui anche voi potrete lanciarvi in una prima prova del Mod dagli occhi a mandorla.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate dal sito **http://forums.totalwar.org/vb/showthread.php?s=fe94c7774ddaf6d138733792ae0043ba&t=65798** i file del Mod **Blue Lotus** (300 MB) e la **Music Patch** (90 MB).
2. Scaricate e installate la patch di *RTW 1.5* da **www.filefront.com.**
3. Copiate il contenuto del Mod nella cartella **\Data** del gioco.


I demoni fanno paura, come le loro enormi mazze ferrate.




VERDETTO

Leggende e miti asiatici prendono vita in un gustoso mix di speziati sapori orientali.

Sparatutto Shareware

BULLET CANDY

Gli occhi ringraziano, i neuroni un po' meno.

- **Sviluppatore:** Charlie
- **Genere:** Sparatutto
- **Dimensioni:** 8 MB
- **Internet:** www.charliesgames.com

SARÀ tecnicamente possibile avere una visuale a volo d'uccello nel bel mezzo dello spazio più profondo?

A giudicare da *Bullet Condy*, ennesimo sparatutto con visuale dall'alto in stile *Asteroids*, pare di sì.

Bullet Candy è un bel giochino da vedere, ma l'originalità pare esser stata risucchiata in un buco nero.

INSTALLAZIONE

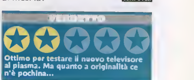
1. Per prima cosa, scaricate il file interessato dal sito **www.charliesgames.com.**
2. Dopo aver decompresso il file, fate doppio clic su **bulletcandy.exe** per giocare.



La formula è quella a base di splendore cromatico e gameplay frenetico, per uno "sparatutto" fatto di rotazioni a fuoco spianato, bonus svolazzanti ed esplosioni di nemici e di colori.

Tastiera e mouse si combinano nel controllo della navetta del giocatore. Il fuoco è, invece, automatico e non disattivabile, anche perché è l'unico modo per tenere lontane le orde di avversari che riempiono lo spazio circostante, sempre più dense e frequenti con il procedere del gioco. Peccato solo che di questi cloni di *Asteroids* in technicolor comincino a girarne un po' troppi. Ricordate un certo *Grid Wors 2* presentato su queste pagine solo un paio di mesi fa?


Esplosivi fuochi d'artificio illuminano lo spazio di *Bullet Candy*.


VERDETTO

Ottimo per testare il nuovo televisore al plasma. Ma quanto a originalità ce n'è pochina...

Mod per Warcraft III: The Frozen Throne

PROJECT REVOLUTION

La rinascita di Starcraft*, grazie a* Warcraft III.

- **Sviluppatore:** Snowflake Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.wc3campaigns.net/revolution/forum

SONO passati più di otto anni dall'uscita dell'indimenticabile *Starcraft* e della sua espansione *Brood War*.

Anche se è tuttora uno dei giochi di strategia più giocati del Pianeta, è indubbio e naturale che il capolavoro Blizzard cominci a mostrare qualche ruga, soprattutto sul piano grafico. In assenza di notizie ufficiali su un possibile *Starcraft 2*, un intraprendente gruppo di modder chiamato Snowflake Entertainment ha preso il futuro nelle proprie mani, proponendosi di dotare il caro vecchio *Starcraft* di un (relativamente) moderno motore grafico 3D, quello di *Warcraft III: The Frozen Throne*.

Cominciato con l'umile intento di rappresentare una semplice mappa "starcraftiana" per *Warcraft III*, *Project Revolution* è divenuto con il tempo un vero e proprio Mod. L'obiettivo finale, però, non è sviluppare o stravolgere la giocabilità originale, ma semplicemente riproporla con una veste grafica aggiornata, sia nel gioco single player, sia in modalità multiplayer.

"La trama single player non coinvolgerà nessuno degli eroi che conosciamo", rivela il capo progetto tedesco Kostantin Schütte, "perché non vogliamo in nessun modo incidere sul concept originale, né su quello di un possibile seguito ufficiale". Saggia idea quella di non sfidare Blizzard a viso aperto, visto come si sono mossi i suoi avvocati nei confronti di un precedente progetto denominato *Starcraft 2: Xel'Nogo Vengeance* (basato sul motore di *Command & Conquer: Generals*), fatto chiudere in quattro e quattr'otto. Il fatto che *Project Revolution* ponga le fondamenta su un altro gioco Blizzard come *Warcraft III*, comunque, dovrebbe porlo ulteriormente al riparo da pericolose iniziative legali.

Il team di sviluppo non ha ancora indicato una possibile data d'uscita, nonostante il Mod sia già alla versione alfa. Probabilmente, un demo pubblico verrà distribuito entro quest'anno, mentre l'incarnazione ufficiale apparirà nel corso del 2007. Inutile dire che aspettiamo con ansia di poterci giocare!



Grazie a *Project Revolution*, lo spazio di *Starcraft* diventerà tridimensionale.





L'interfaccia grafica sarà, ovviamente, quella di *Warcraft III: The Frozen Throne*.

Mod per Half-Life 2

NUCLEAR DAWN

Un fungo atomico si leva sui cieli di Half-Life 2.

- **Sviluppatore:** Nuclear Dawn Dev Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.nuclear-dawn.net

L'impatto visivo con *Nuclear Dawn* è letteralmente atomico, con la sua cura per il dettaglio, i suoi spettacolari modelli poligonali e un level design a dir poco professionale. In questo caso, la magnifica grafica è anche estremamente funzionale all'esperienza di gioco, incoraggiando il lavoro di squadra e spingendo il multiplayer online verso nuove, inesplorate direzioni.

Nuclear Dawn è ambientato in un terribile futuro apocalittico. La terza guerra mondiale, una combinazione letale di attacchi nucleari, biologici e nanotecnologici, ha lasciato dietro di sé uno scenario di morte e distruzione, continenti sventrati e città in rovina. In questo incubo, due fazioni di sopravvissuti sono ridotte a combattere per il controllo di quel poco di tecnologia e risorse scampato alla guerra. La Cina e la Russia, sua alleata, devono vedersela con la coalizione tra USA ed Europa, ma nessuno dei due schieramenti può permettersi di sostenere un altro conflitto globale, limitandosi a guerriglie locali disperate. In tale drammatico scenario, tra città silenziose, strade polverose ed estemporanee raffiche d'armi da fuoco, vi ritroverete a contrabbandare testate nucleari dalla Corea del Nord o a recuperare souvenir bellici da basi siberiane in disarmo. Tre le classi di soldato disponibili: l'assaltatore, quello che prima spara e poi chiede informazioni; l'infiltratore, re del travestimento e delle tecniche stealth; infine, il comandante, che, come in *Battlefield 2*, ha a disposizione una discreta varietà di opzioni (dall'edificazione di strutture difensive al potenziamento dell'arsenale bellico, dalla pianificazione di particolari manovre tattiche alla costruzione di posti di blocco).

Sviluppato da un team che include esponenti di Splash Damage (*Enemy Territory: Quake Wars*) e Pandemic (*Star Wars: Battlefront, Full Spectrum Warrior*), con il supporto diretto di Valve stessa, *Nuclear Dawn* promette "sfracelli". Che sia l'alba di una nuova era nel panorama mondiale dei Mod?





Nell'apocalittico futuro post-atomico di *Nuclear Dawn*, gli uomini saranno costretti a combattere... ancora!





Il design dei livelli di questo Mod per *Half-Life 2* sottolinea le qualità artistiche dei suoi sviluppatori.

Mod per Oblivion

ADVENTURE MIDDLE EARTH

Tolkien e Oblivion, uniti in un sogno fantasy di epiche proporzioni.

- **Sviluppatore:** AME Team
- **Genere:** Gioco di Ruolo single player
- **Percentuale di completamento:** 25%
- **Internet:** www.abenteuer-mittelerde.de

TOLKIEN è lo scrittore di riferimento per tutti gli amanti del fantasy letterario. *Oblivion* è il gioco di riferimento per tutti i fan dei fantasy videoludico.

Fondendo le due suddette facce della stessa medaglia, *Adventure Middle Earth* si propone senza mezzi termini (tranne che nel titolo) come l'avventura fantasy definitiva. Si tratta, infatti, di una total conversion che plasma la geografia di *Oblivion* sulle forme di quella tolkieniana della Terra di Mezzo, fantastico scenario di capolavori senza tempo, a partire dal celebrato "Il Signore degli Anelli". Dai Rifugi Oscuri a ovest al Mare di Rhun a est, da Erebor a nord alla foce dell'Anduin a sud, l'intraprendente AME Team sta ricreando digitalmente monti, fiumi, laghi, pianure, colline, foreste e, naturalmente, costruzioni e popolazioni indigene, basandosi rigorosamente sugli scritti e le mappe vergate dall'eccezionale autore anglosassone.

Un lavoro a dir poco immane: 660 chilometri quadrati (contro i 42 circa di *Oblivion*), 8.000 personaggi non giocanti (senza contare i nemici), 8 popolazioni/razze fedelmente caratterizzate, 250 missioni funzionali alla trama principali, 750 missioni secondarie e, infine, la ricostruzione di molte delle epiche battaglie della Guerra dell'Anello. Grandioso, anche se ci vorrà parecchio tempo per completare il lavoro. D'altronde, anche il libro de "Il Signore degli Anelli" ha ben più di 1.000 pagine... GIOCHI COMPUTER


Artwork di questa fattura garantiscono sulla serietà del team di sviluppo.



Davanti a voi si stende la Terra di Mezzo: 660 chilometri quadrati di avventure e combattimenti fantasy.

Mod per Warcraft III

GREAT TROLL WAR

Per combattere una guerra grande, ci vogliono dei grandi guerrieri.

- **Casa:** Synister Studios
- **Sviluppatore:** Strategia in tempo reale
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** www.synisterstudios.com/gtw

I Troll sono guerrieri grandi, anzi, enormi, come le asce bipenne e le mazze ferrate con cui infliggono danni e umiliazioni agli eserciti nemici.

Great Troll War è una total conversion che modernizza design e gameplay del caro vecchio *Warcraft III*. Mediante l'introduzione della fisica e degli innovativi sistemi di combattimento (bonus per l'uso di scudi), di movimento (strisciare è ora un'opzione) e di raccolta delle risorse, tanto per cominciare. In un contesto bellico così ridefinito, si muoveranno 8 nuove fazioni, caratterizzate anche e soprattutto sul piano dello stile di combattimento adottato, dalla guerriglia mordi e fuggi all'attacco frontale più violento.

Il Mod comprenderà tre campagne belliche single player e numerose mappe dedicate al multiplayer. Per quanto riguarda queste ultime, lo scopo dichiarato di *Great Troll War* è proprio quello di regalare a tutti i modder e ai map designer sparsi nel mondo un piattaforma bellica più moderna e flessibile rispetto all'originale, per creare mappe sempre più interessanti e complesse. Non sarà *Warcraft 4*, ma se le promesse saranno rispettate, l'attesa per il nuovo episodio della serie Blizzard sarà molto più sopportabile. GIOCHI COMPUTER


Troll verdognoli dalla bile (guerriera) armati fino ai denti. Questo Mod è dedicato a loro.

Mod per UT 2007

PROJECT A.G.M.R.

Modificare un gioco non ancora uscito?

- **Sviluppatore:** Project A.G.M.R. Development Team
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 15%
- **Internet:** http://projectagmr.com

IL panorama dei Mod si fa più professionale ogni giorno che passa. *Project A.G.M.R.* è un esempio lampante di questa tendenza.

Il gioco cui fa riferimento è, infatti, *Unreal Tournament 2007*, attesissimo seguito del super-moddato *UT 2004*. Invece di provare a inventare qualcosa di nuovo nel già affollatissimo scenario di add on per l'episodio 2004, gli sviluppatori di *Project A.G.M.R.* hanno pensato bene di cominciare a porre le basi per un Mod del suo seguito. Ovviamente, non essendo ancora disponibili i relativi tool di sviluppo tecnico, per ora ci si è occupati del background narrativo, artistico e strutturale del futuro Mod, definendo un'avvincente trama horror, realizzando alcuni inquietanti disegni preparatori e specificando qualche elemento di gameplay, come le armi. Queste ultime, una ventina scarsa, spaziano dal machete da macellaio al fucile da cecchino, dal revolver da pistolero al lancia granate da guerrafondaio.

Oltre al corposo arsenale, grande attenzione è stata riposta nella caratterizzazione dei protagonisti del gioco, tutti minuziosamente dettagliati sia sul piano della personalità, sia su quello puramente fisico. Grazie alle meraviglie tecniche dell'Unreal Engine 3, poi, siamo sicuri che tutte le idee sviluppate sulla carta si trasformeranno senza difficoltà in una gratificante realtà videoludica, con grafica di zucchero e animazioni di velluto. Inutile dire che non vediamo l'ora di mettere la mani su *Project A.G.M.R.*, anche perché questo vorrà dire averle già messe su *Unreal Tournament 2007*! GIOCHI COMPUTER



Alieni ispirati alle creazioni di H.R. Giger si aggireranno per i livelli del gioco.



Evocativi scenari come questo saranno esplorabili con una visuale in terza persona.

Mod per Half-Life 2

MINI GOLF: SOURCE

Mini golf, mega fisica, maxi divertimento!

- **Casa:** Rocket Robinhood
- **Sviluppatore:** Sportivo multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 10%
- **Internet:** http://minigolf.cglive.net/

E se i proiettili sparati dal giocatore e sottoposti, nelle loro traiettorie, alle rigorose leggi fisiche di *Half-Life 2* fossero delle palline da golf, anzi, da minigolf?

La strana, ma affascinante, idea sta per essere messa in pratica da un simpatico Mod che promette di riprodurre tutto il sano agonismo di una partita al golf "dei piccoli" attraverso divertenti sfide online e offline. Il numero massimo di giocatori che potranno prendere parte a una partita è ancora top secret, ma gli sviluppatori specificano come in un gioco a turni tipo il minigolf non possa essere troppo elevato, per non rischiare di annoiarsi a morte tra una mazzata e l'altra. Il Mod vanterà una quantità di buche ambientate in diversi scenari naturali e/o artificiali e attraversate da colorate palline ruzzolanti, che saranno mosse, oltre che dal calibrato putt del giocatore, anche dal collaudato motore grafico Source. È dai tempi del Commodore 64 che aspettiamo un minigolf come si deve, e forse questa è la volta buona. Incrociamo le mazze! GIOCHI COMPUTER

Visuale a volo d'uccello della buca del castello, immancabile in ogni minigolf che si rispetti.

Mod per rFactor

F1 1979

SE siete nostalgici dei bei tempi andati della Formula 1, l'anno in cui il sudafricano Jody Sheckter si laureava Campione del Mondo con la Ferrari 312T4 numero 11, sarete felici di sapere che è in via di sviluppo un Mod per *rFactor* che vi farà rivivere le antiche battaglie su pista dell'epoca, magari al volante dell'altra Rossa guidata dal mitico Gilles Villeneuve. I modelli delle monoposto già ci fanno sognare.





Finalmente potrete sfidare in pista la prima monoposto con motore turbo della storia.

Panoramica di Mod

IL FUTURO DI HALF-LIFE 2

Direttamente dall'inesauribile sorgente Source.

I Mod che qui vi presentiamo sono destinati a coloro che non sanno come spremere ulteriormente la gallina dalle uova d'oro *Half-Life 2*, e il parimenti prezioso Source engine.

Pirates, Vikings and Knights apparve originariamente come un Mod multigiocatore per l'*Half-Life* originale, e ora si ripresenta nella sua rinnovata veste grafica orgogliosamente firmata Source. Il gameplay è imperniato su combattimenti corpo a corpo all'arma bianca tra i pirati, i vichinghi e i cavalieri che danno il nome al gioco, più qualche nuova classe sviluppata appositamente per questa seconda versione del Mod.

Dalle spade di *PVK II* alle mazze di *Mini Golf: Source*, Mod in via di sviluppo di cui abbiamo già trattato nella pagina precedente, elogiandone gli scenari artificiali e naturali che faranno da contorno alle buche. Scenari che, invece, saranno letteralmente spaziali in *Blockout Mod*, un'interessante lavoro dal titolo che è tutto un programma. In realtà, si tratta di un gioco di gare futuristico in stile *Wipeout*, con navicelle iper-tecnologiche lanciate a folle velocità su piste galattiche, ma anche terrestri.

Tornando per l'appunto con i piedi per terra, eccoci a parlare di *BRAWL*, un Mod che sarebbe riduttivo definire un semplice picchiaduro. Wrestler, specialisti in arti marziali e picchiatori da strada (tutti personaggi completamente personalizzabili da parte del giocatore) si sfideranno in cruenti combattimenti incrociati all'interno di ring interattivi zeppi di armi contundenti. Non vediamo l'ora, vista la penuria di "picchiaduro" per PC.

Per non farsi mancare niente, poi, è in via di sviluppo anche *Pilotable Strider*, un Mod per *HL2: Deathmatch* che consentirà di fare proprio quello che dice: pilotare uno Strider come fosse un veicolo, potendo controllarne anche la mitragliatrice e il cannone antimateria. Insomma, fan di *Half-Life 2* e relativi Mod, non c'è da preoccuparsi: a tutt'oggi la sorgente Source pare essere a dir poco inesauribile!

GIOCHI COMPUTER





Un castello da conquistare...



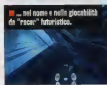
... a suon di calibrate mazzate...



... alle palline di *Mini Golf: Source*!



Wipeout e *Blackout Mod*: similitudini...



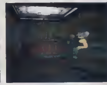
... nel nome e nella giocabilità da "racer" futuristico.



Un futuro che, poi, non pare nemmeno malaccio.



BRAWL: letteralmente, rissa da strada.





Pilotable Strider: enormi robottoni...



... dalla devastante potenza...



... da pilotare in tutta semplicità.



Mod per Galactic Civilizations II

CIVILTÀ GALATTICHE

Nello spazio c'è posto anche per i Mod più bizzarri.

L'innovazione più gradita apportata dal sequel *Galactic Civilizotions II* è stata la possibilità di costruire e personalizzare le proprie astronavi.

Sebbene si tratti di una funzione principalmente strategica (tipo di armi, scudi e altre caratteristiche tecniche), l'editor consente anche di aggiungere numerosi componenti estetici che hanno scatenato la fantasia della folta comunità di fan del gioco. È nato, così, un florilegio di navi e navette spaziali, bizzarre creazioni disponibili all'indirizzo **http://library.galciv2.com**. Ma le più improbabili di tutte sono gelosamente conservate nelle collezioni private dei giocatori e non sono ancora disponibili. Ecco le cinque astronavi che avremmo davvero voluto pilotare, almeno una volta.



INSTALLAZIONE

1 Recatevi sul sito **http://library.galciv2.com** e individuate le astronavi che v'interessano.

2 Estraete i relativi file .zip nella cartella **Documenti\My Games\Galciv2\ships**.

3 Lanciate un nuovo gioco personalizzato e potrete costruire i nuovi modelli di astronave.



THE FLY

- Autore: Sneakerback
- Tipo: Ricognitore

Una libera reinterpretazione di un modello preesistente, con ali piuttosto standard che partono da due sferoidi che fungono da occhi per "la mosca", com'è stato ribattezzato il velivolo. Le sue mandibole sono torrette per abbattere le navi nemiche più piccole, il carapace metallico ospita una fila di sensori che ne fanno un modello perfetto per le missioni di ricognizione. Una piccola, versatile, mini-astronave.



THE TICK

- Autore: Nemnim
- Tipo: Caccia

I TIE Fighter di "Guerre Stellari" non fanno più così paura dopo aver visto questo Tick Fighter, un caccia spaziale modellato sulle forme dei fastidiosi parassiti insettoidi. L'Acaro, questo il suo esatto nome tradotto in italiano, è leggero, veloce ed economico (composto com'è da pannelli decorativi), e può essere quindi prodotto in massa, formando una flotta d'invasione in men che non si dica. Dallo stesso designer, disponibili anche navette Scorpion e Ant.



THE INSECT

- Autore: Officer Pup
- Tipo: Nave da guerra

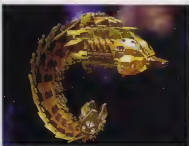
Un'astronave simile nell'aspetto a un insetto minaccioso, forse una mantide religiosa, con due carene di navette a farle da improbabili zampe. Tutto il resto del corpo è un coacervo di scudi metallici assemblati con fantasia e poderose armi, montate prevalentemente sulla testa. Come Mech Robot 14, la sua peculiarità principale – la gemma verde che le spende sul petto – è puramente decorativa.



MECH ROBOT 14

- Autore: N.D.
- Tipo: Nave da guerra

L'assemblatore di questo mostro d'acciaio ha fuso insieme abitacoli, supporti, ali e armi fino a comporre una forma umanoide. L'arsenale della "creatura" è concentrato nelle sue mani, consentendole di sparare "cazzotti" laser in bocca alle astronavi avversarie. I tre occhi rossi sono essenzialmente decorativi, mentre i motori che spingono la nave sono nascosti tra le potenti dita dei piedi metallici. Non siamo riusciti a scoprire chi sia l'autore di tale meravigliosa mostruosità, ma speriamo che torni a sorprenderci ancora.



DESIRE/EXPAND

- Autore: Mac Daemon
- Tipo: Nave colonia

Questa sorta di enorme gamberone giallo è, in realtà, un vascello ospitante una colonia spaziale in cerca di nuovi mondi da terraformare e popolare. La sinuosa coda della nave è semplicemente stupenda nel suo armonioso design. La decorazione dei pannelli assemblati nella sua creazione la munisce anche di una vera e propria spina dorsale, con alcune evocative sfumature verdognole sul lato inferiore.

Mod per Half-Life 2

MARIO KART SOURCE

L'altra mezza vita di Mario.

- Sviluppatore: MKS Team
- Genere: Gioco di corse online
- Percentuale di completamento: 20%
- Internet: www.mks-mod.com/site/news.php

IL successo mondiale che *Mario Kart* continua a riscuotere, a quasi dieci anni dalla sua prima apparizione, ha spinto numerosi team a emularne le gesta con titoli dai concept analogo, ma privi di quel fattore di divertimento che contraddistingue il capolavoro Nintendo.

L' MKS Team, consapevole dell'impossibilità di realizzare un titolo che riesca a spodestare sua maestà Mario dal trono, ha preferito imitarne le gesta introducendo alcune novità: a differenza del suo diretto concorrente, questa "total conversion" per *Half-Life 2* sarà giocabile soltanto online. Non sarà possibile gareggiare in normali competizioni a tempo, ma sarà consentito sfidarsi in ampie arene (riprese accuratamente da *Mario Kart 64*) a suon di tartarughe verdi e rosse e molte altre armi. Un'altra novità è costituita dall'impossibilità di raccogliere strumenti nel corso della battaglia: prima di iniziare, infatti, il giocatore potrà scegliere, grazie a un ampio inventario, che armi montare sul proprio Kart.

Gli sviluppatori sostengono che si potranno montare fino a tre armi contemporaneamente, ma la fase ancora embrionale del progetto è aperta alle modifiche anche radicali nel corso dei beta-test. Oltre ai classici personaggi del mondo Nintendo, come Mario, Luigi, Peach, Toad e gli altri, sarà possibile selezionare alcuni tra i personaggi più famosi della serie *Half-Life*.

Se avete sempre sognato di distruggere il kart dell'idraulico italiano più famoso al mondo con il vostro fidato piede di porco, è arrivata l'occasione giusta!





Il progetto è qualcosa di immane, così come la nostra voglia di giocarci!





Lanciare qualche guscio o provare qualche arma nuova?

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Dirk" Holm

Il Diablo ritorna

Per festeggiare il sesto compleanno dell'immortale *Diablo II*, Brother Laz, un fan accanito della serie, ha offerto a tutti i giocatori *Median 2*, un Mod single player e multiplayer che promette di riscrivere la storia del capolavoro Blizzard. Il progetto, ormai giunto a compimento, introduce quattro nuove razze di nemici, tra cui i Gargoyle guerrieri e quattro nuove abilità per il giocatore, bilancia il livello di difficoltà e introduce nuove armi e tesori nascosti.

- Gioco Richiesto: Diablo II: Lord of Destruction
- Sito di Riferimento: http://modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com

I soldati di Tom Clancy

Soldat è un gioco completamente freeware che vi catapulta in un campo di battaglia bidimensionale dove dovrete compiere, in pieno "Rambo-style", autentici massacri. Se amate il realismo nei videogiochi, ma non potete rinunciare a *Soldat*, vi suggeriamo di provare il *Tom Clancy's Mod* che introduce nuove armi, nuovi suoni, nuovi obiettivi e texture, spostando il bilanciamento del gioco dallo stile arcade alla dura realtà.

- Gioco Richiesto: Soldat (www.soldat.pl/main.php)
- Sito di Riferimento: http://selfkill.com/webv3/content/mods.php?action=details&id=53

Il cavaliere dello Zodiac(o)

Dopo quasi due anni di silenzio, torna con un nuovo aggiornamento *Zodiac*, il miglior Mod single player realizzato per *Deus Ex*. Nelle sei nuove missioni che compongono questo progetto, nei panni di Paul Denton dovrete evitare un conflitto nucleare e scoprire il mistero della sparizione delle truppe UNATCO e molto altro. Visiterete nuove ambientazioni come i laboratori segreti della CIA e la città di Buenos Aires, e avrete a disposizione un arsenale ulteriormente ampliato. Per scoprire tutte le novità, visitate il sito ufficiale del Mod.

- Gioco Richiesto: Deus Ex
- Sito di Riferimento: www.planetdeusex.com/zodiac

GENERE: STRATEGIA A TURNI

Giocato in multiplayer

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Gli Eroi di Might & Magic *dimostrano il proprio valore anche online.*

CON O SENZA PATCH?

Heroes of Might and Magic V è stato patchato fino alla versione 1.2 (che trovate sul DVD allegato a questo numero di GMC), proprio per risolvere alcuni problemi relativi alla gestione delle partite via Internet e all'eccessiva difficoltà nella campagna principale. È stato corretto un errore che permetteva di sapere in anticipo quanti danni avrebbe provocato un attacco; sono state aggiunte alcune nuove mappe (decisamente valide); sono stati eliminati numerosi bug minori e bilanciate meglio alcune unità.
È consentito giocare anche con la versione non aggiornata di *HOMM V*, a patto di sfidare un avversario nella stessa condizione, ma il consiglio è di procurarsi la patch 1.2 dal sito ufficiale o dal DVD di GMC, visto che non verrà scaricata automaticamente.



È necessario ponderare ogni scelta. Anche affrontare dei semplici contadini potrebbe essere rischioso.

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Nival Interactive
- **Distributore:** Ubisoft
- **Provato su:** Giu06, 8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 2 GB HD, DVD-ROM, Win XP
- **Internet:** www.mightandmagic.com/HeroesV/it/home.php

DOPO la scomparsa della storica New World Computing, la serie strategica a turni *Heroes of Might and Magic* ha rischiato di sparire dal mondo videoludico.

Ubisoft, per niente intimorita dalle difficoltà, si è sobbarcata l'onore e onere di dare lustro a questa celebre saga, affidandone il quinto capitolo al promettente team di sviluppo russo Nival Interactive. Il fascino di *Heroes of Might and Magic* è riconducibile a un azzeccato mix di strategia, elementi ripresi dai GdR e una giocabilità stupefacente. Gli sviluppatori hanno puntato a rilanciare anche il multiplayer con il supporto di Ubi.com (il servizio multiplayer di Ubisoft), proponendo un paio di novità piuttosto appetitose. Innanzitutto, è stata introdotta una modalità "fantasma" che permette di giocare anche durante il turno di un avversario (muovendosi, appunto, come un fantasma sulla mappa) senza doverne attendere la fine. Quando i due "segnalini", all'insaputa di uno o dell'altro giocatore, si incontrano, ha luogo una battaglia. Se si preferisce giocare a turni, comunque, *Heroes of Might and Magic V* è in grado di segnalare quando è il



Si può giocare in modalità duello, dove si affrontano solo battaglie nello stile *HOMM*.

proprio momento di muovere, anche se ci si trova sul desktop di Windows. Insomma, si può comodamente navigare sul sito di **www.gamesradar.it** per scoprire le ultime novità sul mondo dei videogiochi, senza preoccuparsi di far aspettare l'avversario. Tutto ciò a patto di avere un PC capace di gestire il titolo in "background".

Le modalità sono numerose e ne esiste una (la più giocata) denominata "duello" che consente di giocare con i propri eroi e truppe solamente nelle battaglie, particolarmente indicata per chi ha poco tempo a disposizione.

> "La modalità fantasma permette di giocare anche durante il turno di un avversario"



Ogni rosa, però, ha qualche spina: per esempio, non esistono sanzioni per i giocatori che, dopo essersi imbarcati in una partita, escono dal gioco disconnettendosi senza finirla, mentre il fenomeno doveva essere meglio arginato. Spesso, poi, si verificano episodi di lag, ma in un gioco a turni si tratta di un'inezia. Più grave è il fatto che razze e creature non risultino assolutamente bilanciate; soprattutto alcuni eroi si rivelano nettamente più potenti di altri. In questo senso, le patch stanno dando un contributo importante nel riequilibrare le partite.



La telecamera è in grado di zoomare sui particolari.

In definitiva, si tratta di un titolo raccomandato agli appassionati degli strategici a turni e ai fan della serie. *Heroes of Might and Magic V* esprime buone potenzialità sia nella modalità single player, sia in multiplayer e chiunque può esercitarsi da solo per affinare la propria abilità e metterla alla prova in Rete.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Da non perdere per gli appassionati della saga di *HoM&M* o della strategia a turni in genere.

Crea una mappa multiplayer

CALL OF DUTY

Come creare una mappa multigiocatore mediante CoDRadiant.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

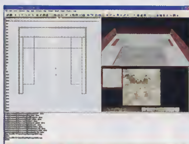
Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 5 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Call of Duty*.
- I CoDtools contenenti l'editor CoDRadiant, che trovate sul CD 3 o sul DVD di GMC
- Un compilatore per le mappe di *CoD* come CoDBuilder, anch'esso disponibile sul CD 3 o sul DVD di GMC

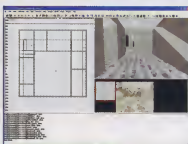
RISORSE

- Area Design sul numero 114 di GMC:
Trovate il pdf sul CD 3 o sul DVD di GMC nella cartella Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Call of Duty\ Materiale aggiuntivo\Crea una mappa con GMC
- Raccolta di tutorial:
www.modsonline.com/Tutorials-list-4.html
- Forum ufficiale:
www.iwnation.com/Forums
- Mappe:
www.codfiles.com



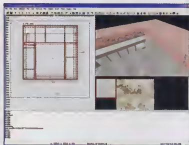
DOVE ERAVAMO RIMASTI?

1 Il presente tutorial per *Call of Duty* fa riferimento a quello già pubblicato sul numero 114 di GMC, consultabile in formato **pdf** anche sul CD 3 o sul DVD di questo mese. La struttura che vi proponiamo, più complessa della precedente, è vagamente ispirata all'edificio milanese di Future che ospita, tra le tante, anche la redazione di GMC. Il complesso, a ferro di cavallo, è a due piani, quindi sfruttate le simmetrie e prevedete degli spazi appositi per le rampe di scale.



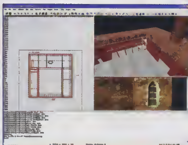
ARCHITETTURA INTERNA

2 Per il momento, non preoccupatevi delle texture da applicare, ma concentratevi sul progetto architettonico dell'edificio. Se costruire le scale gradino dopo gradino è un procedimento troppo laborioso, sostituitele con rampe inclinate; per il posizionamento di porte e pareti tra un "ufficio" e l'altro, invece, abusate pure della funzione di copia offerta da **CoDRadiant** (selezionandole con **Malusc+tasto sinistro** e duplicandole con **Spazio**).



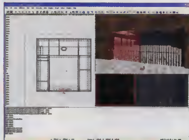
COPERTURA DELL'EDIFICIO

3 Una volta definiti tutti gli spazi interni, passate alla costruzione del tetto, che in questo caso si compone di quattro sezioni corrispondenti ai quattro lati dell'edificio. Per modellare la tipica forma spiovente, premete **E** per attivare la funzione di deformazione poligonale, che permette di definire la posizione dei vertici dei poligoni, alterando così la forma e l'inclinazione dei lati. Una volta soddisfatti, premete **Esc** per deselezionare tutto e passare alle texture.



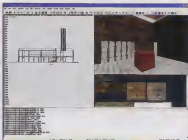
APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

4 Dal menu **Textures** selezionate quelle a voi più gradite, tenendo sempre in considerazione la funzione architettonica del poligono da ricoprire: mattoni per le pareti e tegole per i tetti, per esempio. È importante ricordare che selezionando un poligono con **Malusc+tasto sinistro** la texture scelta verrà applicata a tutta la sua superficie, mentre selezionandone una faccia con **Ctrl+Malusc+tasto sinistro** solo quest'ultima verrà ricoperta.



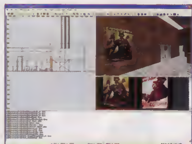
AGGIUNTA DI OGGETTI "TRASPARENTI"

5 Alcuni spazi, come un largo portone o i confini di un campo, possono essere delimitati da particolari oggetti che risultano "trasparenti" ai proiettili, ma invalicabili da parte dei giocatori. In questo caso, un cancello a due ante sbarra l'ingresso principale all'edificio. Per posizionarlo, create un supporto poligonale, applicategli la texture da **Textures/ normandy/transparents**, poi copiatelo e ribaltatelo (icona **z-axis Rotate**) per creare la seconda anta.



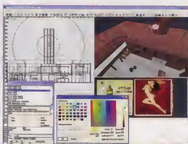
COSTRUZIONE DEGLI OGGETTI

6 Una volta soddisfatti della struttura del vostro edificio, potete arredarlo e abbellirlo un po'. In Rete si trovano molti modelli prefabbricati di oggetti pronti a essere inseriti nella vostra mappa, ma costruirseli da soli dà più soddisfazione. Partite pure da semplici casse di diverse dimensioni, ricoprendole con texture adatte, adeguabili automaticamente alla superficie di ogni faccia grazie al comando **Fit** del menu **Surface Inspector** (tasto **S**).



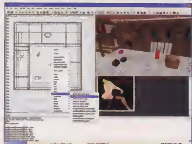
APPLICAZIONE DELLE DECALCOMANIE

7 Oltre a tavoli, sedie e arredi vari, i locali dell'edificio possono essere anche velocemente decorati utilizzando le cosiddette decalcomanie (**decals** nei vari sottomenu **Textures**) predefinite o importate, che sono posizionabili sulle pareti creando un apposito supporto e sovrapponendolo alle stesse. Attenzione solo a far combaciare esattamente la superficie della decalcomania con quella della parete.



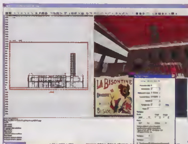
INSERIMENTO DI FONTI LUMINOSE

8 Cliccando col **tasto destro** nella finestra a griglia e selezionando **light** dal menu a tendina, è possibile inserire nella mappa varie fonti luminose, definendone le proprietà grazie al menu **Entity** (tasto **N**). Per impostare l'intensità, inserite **light** nel campo **Key** e un numero maggiore di zero in quello **Value**. Per definirne il colore, invece, aprite il menu apposito premendo **K** e scegliendolo tra quelli disponibili.



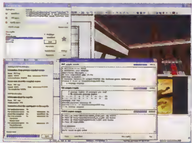
DEFINIZIONE DEI PUNTI D'INGRESSO

9 A questo punto, cliccate con il **tasto destro** nella finestra a griglia e selezionate **mp**. Posizionate almeno un **deathmatch_spawn** (punto d'ingresso dei giocatori) e un **deathmatch_intermission** (posizione iniziale della telecamera) sulla mappa, meglio se leggermente staccati da terra e non intersecanti alcun oggetto. Questo è un requisito fondamentale in una mappa multigiocatore, senza il quale la stessa non può essere nemmeno compilata.



APPLICAZIONE DELLA SKYBOX

10 Un altro passo importante per completare la mappa sul piano estetico (ma non indispensabile su quello funzionale) è la definizione della cosiddetta "skybox", una scatola poligonale che deve contenere la mappa e costituirne l'orizzonte. Per renderla concava, diccate sull'icona **Hollow**, mentre per definire la texture del cielo aprite il menu **Surface Inspector** (tasto **S**) e indicate quella da applicare (consigliata **sky/mp_dawnville**, da inserire nel campo **Texture**).



COMPILAZIONE DELLA MAPPA

11 Salvate la mappa nella cartella **Call of Duty\main\maps**. Lanciate **CoDBuilder** e definite correttamente i vari "**path**" (percorsi) di riferimento per i file dell'editor, del gioco e delle mappe. Nella finestra **CoD Builder main**, selezionate la mappa multiplayer da compilare, cliccate su **Build** e quindi su **Start Compile** nella nuova finestra che si apre. Se avete fatto le cose per bene non dovrebbero verificarsi errori gravi.



TEST DELLA MAPPA

12 Per provare finalmente la mappa, eseguitela direttamente dalla finestra **CoD Builder main** del compilatore cliccando su **Launch Game**. In alternativa, una volta compilata potete anche lanciarla direttamente dal gioco (multiplayer), aprendo la console (tasto \) e inserendo **map nomemappa**. Per eventuali confronti, sia nel CD 3 sia nel DVD troverete la mappa che abbiamo creato in redazione, dal titolo **GMC.map**.

Mod per Oblivion

MULTITES4: MULTIPLAYER OBLIVION

Eroi sì, ma non più solitari!

- **Sviluppatore:** The Ferret
- **Genere:** GdR multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 35%
- **Internet:** http://csusap.csu.edu.au/~mloxto01/

IL progetto ambizioso di un Mod che trasformi *Oblivion* in un gioco di ruolo multiplayer è partito da soli tre mesi, eppure è già a buon punto.

Grazie agli sforzi del suo autore, *MultiTES4* è giunto alla sua prima versione alfa. Uno stadio ancora molto primitivo (essendo limitato a soli due giocatori), composto da un'applicazione client, una server e, naturalmente, da un file .esp di modifica del codice originale.
In futuro, il modder The Ferret spera di poter estendere il gioco online almeno a 8 partecipanti, inserendo modalità Deathmatch o Cattura la Bandiera e sviluppando un po' di missioni multiplayer. Da parte nostra, non possiamo che augurare buona fortuna a *MultiTES4*!



I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

RETE 2.0

Una piccola guida alle parole, alle tendenze e ai fenomeni curiosi che ci accompagneranno sul Web per i prossimi 12 mesi.

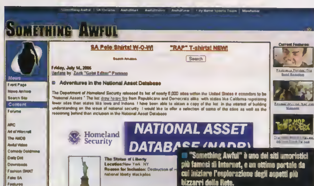

L'attore Chuck Norris è assurto a nuova popolarità su Internet grazie a "liste" di sue presunte imprese: eventi del calibro "Tutti possono uscire dai gangheri, ma solo Chuck Norris può entrarci".

CHE la Rete sia in continua evoluzione non è una novità. Altrettanto ovvia è la propensione umana a creare definizioni e classificazioni che cercano di porre entro confini definiti fenomeni nuovi e sfuggenti. Questo mese, diamo un'occhiata ad alcune delle più recenti tendenze della Rete e alle parole che le accompagnano.

Web 2.0: Un termine generico che identifica la cosiddetta "seconda generazione" dei servizi disponibili sulla Rete. Il fatto che nessuno si sia ancora messo realmente d'accordo su cosa si intenda con tale "seconda generazione" non ha impedito all'espressione di guadagnare sempre più popolarità. In termini molto generali, si può dire che il passaggio da "Web 1.0" a "Web 2.0" è avvenuto nell'indistinto momento in cui Internet ha cessato di essere una collezione di pagine statiche e siti isolati, e, grazie allo sviluppo di software specializzati e della tecnologia, è diventato l'occasione per più utenti e gruppi sociali di collaborare attivamente alla sua espansione. Ciò include il boom dei "blog" e delle "Wiki" (la "madre" delle quali è "Wikipedia"). Alcuni lo associano a un fenomeno sociale – la tendenza a creare e distribuire liberamente contenuti sulla Rete, caratterizzata da comunicazioni prive di barriere, decentralizzazione dell'autorità, e libertà di riutilizzo dei contenuti – e lo collegano al boom di iniziative di condivisione di contenuti video e audio come "Google Videos" e "YouTube". Il fatto che, attraverso queste nuove forme di comunicazione, una vasta percentuale della popolazione venga automaticamente "esposta" ai contenuti più popolari in un dato momento ha riacceso anche l'interesse delle grandi aziende e degli esperti di marketing, dopo la sonora delusione della "New Economy".

Internet Meme: Detto anche "Internet Phenomenon"; indica qualcosa di


Non c'è voluto molto perché la testata di Zidane a Materazzi, ai Mondiali, diventasse un gioco flash: meno di 24 ore...

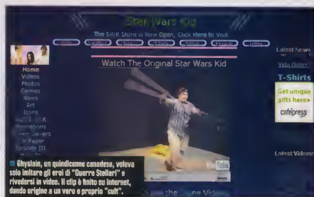


"Something Awful" è uno dei siti umoristici più famosi di Internet, e un ottimo portale da cui iniziare l'esplorazione degli aspetti più bizzarri della Rete.

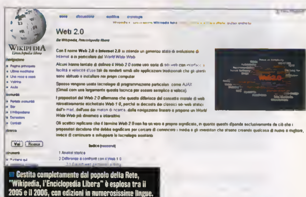
Quando il cuore fa *WOW!*



Sono moltissimi i giocatori di MMORPG che, prima o poi, si fidanzano o addirittura si sposano virtualmente con un altro personaggio – e la persona reale che lo controlla. Alcuni studi condotti dal sito Web dedicato all'analisi sociologica del GdR online, il "Progetto Daedalus" (www.nickyee.com/daedalus), indicano che la percentuale di coloro che hanno flirtato almeno una volta online è dell'80% tra le donne e del 60% tra i maschi. Se, un tempo, si correva il rischio di scoprire che dietro la seducente incantatrice elfa c'era un barbuto camionista svedese, oggi tecnologie come le webcam e le comunicazioni "voice over IP" (come Skype) danno più garanzie sul fatto che il nostro amore virtuale sia, quantomeno, del sesso desiderato. Ma quante possibilità hanno queste infatuazioni di trasformarsi in unioni vere? Sempre secondo il "Progetto Daedalus", un incontro in un MMORPG si è tradotto in un incontro romantico reale per l'8% dei giocatori maschili e per ben il 29% di quelli femminili. E, sebbene non sia mai stata svolta un'indagine formale e approfondita sul successo di queste unioni, alcuni indizi preliminari sembrano indicare che esse siano sensibilmente più stabili e durature rispetto a quelle nate in modi più "convenzionali". Quando qualcuno vi dirà di "staccarvi dal PC e di uscire a cercarvi una ragazza" ora saprete cosa rispondere.



Ghyslain, un quindicenne canadese, voleva solo imitare gli eroi di "Guerre Stellari" e rivedersi in video. Il clip è finito su internet, dando origine a un vero e proprio "cult".



Gestita completamente dal popolo della Rete, "Wikipedia, l'Enciclopedia Libera" è esplosa tra il 2005 e il 2006, con edizioni in numerosissime lingue.

"L'assuefazione a Internet non è ancora riconosciuta dalla scienza medica"

relativamente sconosciuto che, in tempi brevi o spesso brevissimi, diventa straordinariamente popolare sulla Rete, grazie alla possibilità per ogni tipo di media di propagarsi rapidamente ovunque.
La popolarità di tali fenomeni è, spesso, altrettanto breve, soprattutto se sono di natura umoristica o se legati ad avvenimenti contingenti del mondo reale. Altri, invece, hanno la capacità di perdurare nel tempo e talvolta di riaccendersi. "Meme" recenti o famosi includono la lista delle presunte imprese di Chuck Norris (iniziata in inglese, ma tradotta in più lingue), le innumerevoli parodie della testata di Zidane a Materazzi durante la finale del Campionato del Mondo 2006, e i filmati di "Star Wars Kid" (un teen-ager canadese che, filmatosi mentre ripeteva con un'asta le mosse di combattimento di Darth Maul in "La Minaccia Fantasma", si è visto ricomparire in video rimontati con effetti speciali, clip musicali, parodie di "Matrix" e "Guerre Stellari" e perfino in un livello segreto del gioco *Tony Hawk's Underground*). La dimostrazione che un "Meme" può anche avere un impatto commerciale è venuta dal thriller con Samuel Jackson "Snakes on a Plane" ("Serpenti su un Aereo"), del 2006: sono bastati il titolo e il concetto di base del film per accendere l'immaginazione del popolo della Rete e condurre alla nascita di parodie, canzoni, e siti Web di fan – addirittura prima ancora che il marketing iniziasse a promuovere la pellicola (e con l'ovvia soddisfazione dei suoi produttori)!

Punti di partenza

Tutti i link presentati, tranne quando indicato, sono in inglese.

www.youtube.com
Il sito che, tramite filmati di ogni tipo, ha lanciato molte delle nuove mode legate alla Rete.

www.jedimaster.net
Il sito di "Star Wars Kid", con il video originale e i migliori remix.

www.somethingawful.com
Uno dei portali umoristici più popolari.

http://welovechucknorris.blogspot.com/
Una delle famose liste di "imprese" di Chuck Norris (in italiano).

http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale
La pagina in italiano dell'enciclopedia libera su Internet.

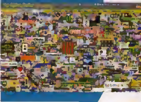
Internet Vigilantism: L'insieme delle iniziative intraprese dal popolo della Rete per proteggersi da truffe e crimini, e "punire" i colpevoli - sia svelando i loro inganni e provocando imbarazzo, sia consegnandoli alla giustizia. Talvolta legali, talvolta illegali, tali azioni sono comunque spesso geniali, e possono richiedere la collaborazione di più persone sparse in continenti diversi. I "vigilanti di Internet" colpiscono generalmente gli autori di truffe che coinvolgono spostamenti di denaro (come i famosi "investimenti nigeriani" che vengono proposti via mail) o di merci (come le "false vendite" su e-Bay). Le contro-truffe più riuscite possono diventare popolarissime, dare origine a forum e siti Web e addirittura trasformarsi in "Meme".

Internet Addiction Disorder (IAD): Letteralmente "Disordine Mentale da Assuefazione a Internet", una nuova psicopatologia teorizzata per la prima volta dal dottor Ivan Goldberg nel 1997, e paragonata ad altri problemi mentali compulsivi come l'ossessione per il gioco d'azzardo o la cleptomania. I sintomi includerebbero il bisogno di trascorrere sempre più tempo online prima di sentirsi "soddisfatti", crisi di "astinenza" mentre si è scollegati caratterizzate da ansia e panico (perché non si è in grado di seguire l'evoluzione degli avvenimenti della Rete), sessioni di cinque ore ininterrotte o più su siti di "contenuti" come "Wikipedia" o "YouTube" per ragioni non legate a un bisogno materiale (come naturali esigenze di lavoro), innaturali maratone su chat e MMORPG (talvolta superiori alle 24 ore), e sogni in cui compare Internet o la persona immagina di essere collegata e navigare. Oggi l'IAD non è ancora stato ufficialmente riconosciuto dalla scienza medica, ma alcuni esperimenti di "riabilitazione" (nel senso che di solito si associa all'alcoolismo) stanno venendo condotti in Cina su giovani dai 14 ai 24 anni.

GIOCHI COMPUTER

DILLO CON UN PIXEL

L'idea è venuta a uno studente inglese di 21 anni, Alex Thew. Si tratta di una pagina Web formata da un quadrato di 1000x1000 pixel, per un totale di un milione (www.milliondollarhomepage.com). I pixel sono in vendita per un dollaro l'uno e l'unico obbligo è di acquistarne almeno dieci alla volta. L'acquirente può quindi mettere un'immagine a sua scelta sui pixel di sua proprietà, accompagnata, se lo desidera, da un link e da un piccolo banner che appare quando vi si passa sopra il mouse. Tutto qui. Alex ha confermato di avere venduto tutti i pixel della Million Dollar Homepage, realizzando un guadagno di 1.037.000 dollari. Il plusvalore è derivato dal fatto che gli ultimi 1.000 pixel disponibili non sono stati venduti al prezzo base, ma dopo una combattuta asta su e-Bay.



GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:  5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

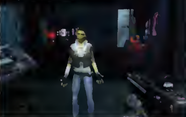
In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

HALF-LIFE 2 : EPISODE 1

Modalità Trucchi

Le avventure di Gordon Freeman e della bella Alyx non sono ancora finite. Se ritenete anche voi che il dottore più famoso dei videogiochi meriti un piccolo aiuto, aprite Steam, selezionate la schermata **I Miei Giochi** e, dal menu sottostante, evidenziate con il mouse *Half-Life: Episode 1*. Ora cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata, selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio**, scrivete **-console** nella maschera d'inserimento testo che si aprirà e cliccate su **Ok**. Tornate a **I Miei Giochi** e avviate *Episode 1*. Nella schermata principale, noterete che sarà comparsa la console di comando. Avviate una nuova partita o caricate un salvataggio. Quando sarete immersi nella battaglia, premete **Esc** per richiamare il menu iniziale, dove potrete finalmente inserire i seguenti codici e rendere la vita a City17 decisamente migliore:

CODICE	EFFETTO
sv_cheats 1	Attiva la modalità trucchi (da inserire prima di ogni altro codice)
sv_cheats 0	Disattiva la modalità trucchi
god	Attiva l'invincibilità per Gordon
buddha	Attiva la modalità Buddha, in cui Gordon è sensibile ai colpi dei nemici, ma non muore
hurtme *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* infliggerete a Gordon quell'ammontare di punti danno
give_currentammo	Permette di ottenere delle munizioni per l'arma impugnata in quel momento
impulse 101	Aggiunge tutte le armi all'arsenale
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei PNG, ma non gli script del gioco
ai_disable	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
noclip	Attiva la modalità NoClip, con cui potrete far fluttuare e far attraversare le pareti al dottor Freeman
ch_createairboat	Fa apparire sul terreno di gioco l'hovercraft
ch_createjeep	Fa apparire sul terreno di gioco la Jeep
sv_infinite_aux_powers 1	Permette di avere Energia Ausiliaria infinita
mat_wireframe 1	Attiva la modalità "wireframe" che mostra gli scheletri poligonali di ogni struttura
maps *	Fa apparire la lista dei nomi relativi alle mappe del gioco, che dovrete inserire nel codice successivo al posto di *nomemappa*


In certi casi, usare i codici all'interno di City 17 non è un crimine.



Anche le Gunship non saranno più un problema, d'ora in avanti.

map *nomemappa* Inserendo al posto di *nomemappa* uno dei seguenti codici inizierete l'avventura da quel punto: **ep1_citadel_00** (Capitolo 1: Allarme Inutile); **ep1_citadel_01** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il primo punto di caricamento); **ep1_citadel_02** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il secondo punto di caricamento); **ep1_citadel_02b** (Capitolo 2 nella Cittadella prima dell'ascensore); **ep1_citadel_03** (Capitolo 2 nella Cittadella dopo il terzo punto di caricamento); **ep1_citadel_04** (Vicino alla fine della Cittadella); **ep1_c17_00** (Capitolo 3: Creature dal Sottosuolo); **ep1_c17_01** (Capitolo 4: Fuga dalla Città); **ep1_c17_02** (Capitolo 4 dopo il primo punto di caricamento); **ep1_c17_02a** (Capitolo 4 dopo il secondo punto di caricamento); **ep1_c17_02b** (Capitolo 4 dopo il terzo punto di caricamento); **ep1_c17_05** (Capitolo 6: In Arrivo); **ep1_c17_06** (Fine dell'ultimo capitolo); **ep1_background01a** (Permette di esaminare lo sfondo del garage); **ep1_background02** (Permette di esaminare lo sfondo di City17 una volta distrutta); **ep1_background01** (Permette di esaminare lo sfondo della Cittadella)

npc_create *nomepng* Sostituendo a *nomepng* uno dei seguenti codici è possibile far apparire il personaggio associato: **npc_alyx** (Alyx); **npc_antlionguard** (Guardia Antlion); **npc_antlion** (Antlion); **npc_barnacle** (Barnacle); **npc_barney** (Barney); **npc_breen** (Breen) ; **npc_citizen** (Cittadino di City 17); **npc_cscanner** (Scanner Combine); **npc_combine_s** (Soldato Combine); **npc_crow** (Corvo); **npc_dog** (Dog) ; **npc_fastzombie** (Zombi veloce); **npc_hunter** (Hunter); **npc_pigeon** (Piccione); **npc_stalker** (Stalker); **npc_strider** (Strider); **npc_vortigaunt**

Rise & Fall Civiltà in Guerra

Modalità trucchi

Se non volete che il vostro esercito provi l'amaro sapore della sconfitta, premete **Invio** durante la schermata di gioco e inserite nel box di testo per la chat uno dei seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
WIN	Vittoria automatica nella battaglia che si sta combattendo in quel momento
OLYMPUS	Permette di avere il massimo disponibile di oro, legname, Gloria e Stamina
INEEDWIN	Permette di passare direttamente al livello successivo nella campagna

(Vortigaunt); **npc_zombie_torso** (Zombi senza gambe); **npc_zombie** (Zombi); **npc_zombine** (Zombine).
Nel caso dovessero esserci impedimenti (come uno script attivo o ostacoli fisici) la console manderà un messaggio d'errore. Provate a spostarvi in un'altra zona e riprovate

sk_plr_dmg_pistol *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla pistola

sk_plr_dmg_357 *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla Magnum

sk_plr_dmg_ar2 *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal fucile a impulsi

sk_plr_dmg_buckshot *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal fucile a pompa

sk_plr_dmg_crossbow *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dalla balestra

sk_plr_dmg_crowbar *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal piede di porco

sk_plr_dmg_grenade *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dall'esplosione di una granata

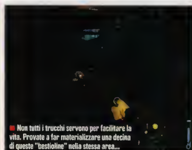
sk_plr_dmg_rpg_round *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal lanciarazzi

sk_plr_dmg_smg1 *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dal mitra

sk_plr_dmg_smg1_grenade *numero*
Sostituendo a *numero* una cifra è possibile impostare il danno inflitto ai nemici dall'esplosione delle granate del mitra

Modalità Debug
Una volta che avrete effettuato tutte le operazioni per l'attivazione della console di comando e inserito il codice **sv_cheats 1**, per sbloccare l'inserimento dei codici premete contemporaneamente **Shift** e **F1** durante qualsiasi momento della partita. Attiverete, così, la modalità debug con cui potrete modificare liberamente quasi tutti i parametri che gestiscono *Half-Life 2: Episode 1*, dalla fisica alla I.A..

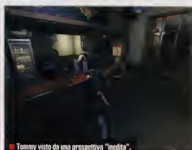
Sbloccare subito tutti gli episodi
Nel caso voleste avere disponibile la scelta dell'episodio da cui far partire *Half-Life 2: Episode 1* senza dover prima terminare il gioco, è sufficiente recarsi alla cartella che si trova in: **C:\Programmi\Valve\Steam\SteamApps\nomeutenteSteam\half-life 2 episode one\episodic\cfg** (al posto di **nomeutenteSteam** dovrà essere inserito il vostro nome utente). Aprite con il Blocco note il file **config.cfg**. Trattandosi di un file di gioco è il caso di eseguirne una copia di sicurezza prima di iniziare a modificarlo. Nel listato cercate la stringa **sv_unlockedchapters "*"** (in cui al posto di * ci sarà il numero del capitolo in cui siete arrivati con la vostra partita) e modificatela in questo modo: **sv_unlockedchapters "6"**. Ora salvate il file, avviate il gioco e, dal menu principale, scegliete Nuova Partita: la selezione dei livelli sarà disponibile.


Non tutti i trucchi servono per facilitare la vita. Provate a far materializzare una decina di queste "bestioline" nella stessa area...

PREY

Modalità trucchi
Per dare un aiuto extra all'indiano Tommy nella sua impresa contro gli alieni, in qualsiasi momento della partita premete contemporaneamente **Ctrl**, **Alt** e **** per far comparire la console di comando. Ora vi basterà inserire uno qualsiasi tra questi codici:

CODICE	EFFETTO
god	Rende Tommy invulnerabile
give all	Permette di ottenere tutte le armi e tutti i poteri
notarget	I nemici ignorano Tommy
givehealth	Ripristina l'indicatore dell'energia al suo massimo
noclip	Attiva la modalità Noclip, permettendo a Tommy di fluttuare e di attraversare le pareti
give *nomeoggetto*	Sostituendo a *nomeoggetto* uno dei seguenti codici permette di materializzare l'oggetto desiderato: **weapon_wrench; weapon_bow; weapon_rifle; weapon_hiderweapon; weapon_autocannon; weapon_rocketlauncher; weapon_soulstripper; weapon_crawlergrenade; ammo_rifle; ammo_autocannon; ammo_autocannon_grenade; ammo_acid; ammo_lifeforce_small; ammo_lifeforce_medium; ammo_lifeforce_large; ammo_lifeforce_wraith.**
spawn *nomemostro*	Sostituendo a *nomemostro* uno dei seguenti codici permette di materializzare il nemico associato: **monster_centurion; monster_fodder; monster_hound; monster_hunter; monster_mutate**
give ammo	Porta al massimo l'indicatore delle munizioni per tutte le armi


Tommy visto da una prospettiva "inedita".

Visuale in terza persona
Per ammirare Tommy in tutto il suo splendore aprite con un editor di testo il file **prayconfig.cfg** che si trova nella cartella **C:\Programmi\Prey\base,** dopo aver creato la consueta copia di sicurezza del file. Ora scorrete il listato fino al termine delle istruzioni che iniziano con la parola **bind** e, in una nuova riga, scrivete **bind "p""toggle pm_thirdperson"**. Successivamente, salvate il file e iniziate una nuova partita. Basterà premere il tasto **P** per alternare liberamente la visuale in prima persona con quella in terza persona e viceversa.

SIN EPISODES: EMERGENCE

Modalità trucchi
Anche lo sparatutto a episodi di Ritual ha una bella collezione di codici, pronti ad agevolare la caccia di Blade. Essendo *SiN Episodes: Emergence* basato sull'identico motore di *Half-Life 2: Episode 1*, anche la procedura di attivazione della console di comando e della modalità trucchi è sostanzialmente identica, per cui fate riferimento alla spiegazione dettagliata che si trova qualche riga più in alto. Quella che cambia, invece, è la lista dei codici, per cui continuate a leggere:

CODICE	EFFETTO
sv_cheats 1	Attiva la modalità trucchi (da inserire prima di ogni altro codice)

OutRun 2006 Coast 2 Coast

Modalità trucchi
Una roboante Ferrari, una splendida ragazza seduta al proprio fianco, la strada che si perde all'orizzonte e... qualche trucchetto per sbloccare in pochi istanti tutto quello che *OutRun 2006 Coast 2 Coast* ha da offrire. Innanzitutto, andate nella schermata delle patenti ed editate un profilo già creato. I codici andranno inseriti nella schermata di modifica del nome, ma una volta fatto non salvate i cambiamenti, premendo il tasto **Esc** al posto di quello di conferma (cioè **Invio**). Se avete eseguito tutto correttamente (attenzione che i codici sono sensibili alla differenza tra lettere maiuscole e minuscole) la prossima volta che selezionerete quel profilo vedrete subito gli effetti dei trucchi.

CODICE	EFFETTO
ENTIRETY	Sblocca tutte le competizioni e segna ogni sfida completata al 100%
MILESANDMILES	Aggiunge 1.000.000 OR al vostro profilo


In *SiN Episodes: Emergence* potrete anche essere invulnerabili, ma lo stesso non varrà per i vostri alleati.

sv_cheats 0	Disattiva la modalità trucchi
god	Attiva l'invincibilità per Blade
buddha	Attiva la modalità Buddha, in cui Blade è sensibile ai colpi nemici, ma non muore
hurtme *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* infliggerete a Blade quell'ammontare di punti danno
give_currentammo	Permette di ottenere delle munizioni per l'arma impugnata in quel momento
impulse 101	Aggiunge tutte le armi all'arsenale
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei PNG, ma non gli script del gioco
ai_disable	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei nemici
noclip	Attiva la modalità NoClip, con cui potrete far fluttuare e far attraversare le pareti a Blade
mat_wireframe 1	Attiva la modalità "wireframe" che mostra gli scheletri poligonali di ogni struttura
maps *	Fa apparire la lista dei nomi relativi alle mappe del gioco, che dovrete inserire nel codice successivo al posto di *nomemoppo*
map *nomemoppo*	Inserendo al posto

di *nomemoppo* uno dei seguenti codici inizierete l'avventura da quel punto: arena_behindzeebeaker; arena_Lobby; arena_office; arena_turpine; arena_u4Factory; se1_docks01; se1_docks02; se1_docks03; se1_docks04; se1_finale01; se1_finale02; se1_highrise01; se1_highrise01; se1_highrise02; se1_highrise03; se1_intro01; se1_intro02; se1_intro03; se1_pit01; se1_pit01; SE1_U4Lab01; SE1_U4Lab02; SE1_U4Lab03; SE1_U4Lab04; SE1_U4Lab05

BLITZKRIEG 2

Modalità trucchi

GMC vi insegna come evitare di pagare un prezzo altissimo in vite umane sui campi di battaglia di *Blitzkrieg 2*. Avviate una nuova partita, quando apparirà la schermata di gioco mettete in pausa e, successivamente, premete **** per far apparire la console di comando. Scrivete **@Password ('Barbarossa')** per attivare la modalità trucchi e inserite uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
@ChangeWarFog (0)	Rimuove dalla schermata di gioco la "nebbia di guerra"
@God(0,1)	Attiva l'invincibilità per le truppe
@God(0,2)	Attiva l'invincibilità per le truppe e permette ai propri soldati di eliminare i nemici con un unico colpo
@Win(0)	Vince istantaneamente la missione in corso

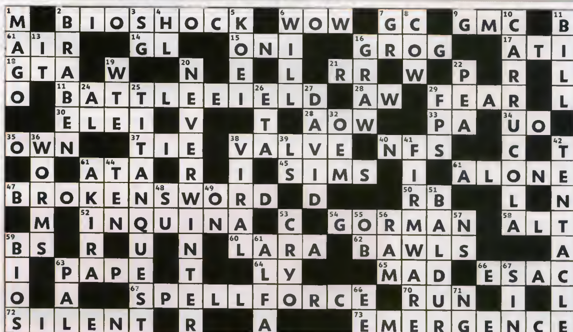
TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Modalità trucchi

Per aiutare Marcus Reed ad avere il pieno controllo della propria indole e per aprirgli ogni vicolo della Grande Mela, andate nel menu principale premendo **Esc** durante la partita e visitate la schermata della mappa/comptsat. Qui, schiacciate contemporaneamente **Shift** e **F**, mentre premete i tasti che attivano i codici:

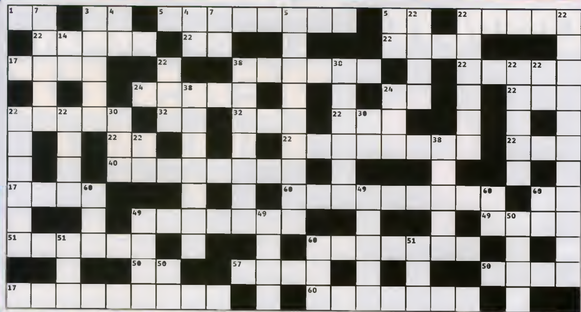
CODICE	EFFETTO
Barra spaziatrice, Barra spaziatrice, Barra Spaziatrice	Condiziona l'atteggiamento di Marcus aggiungendo 100 punti Cattivo Poliziotto
Canc, Canc, Canc	Condiziona l'atteggiamento di Marcus aggiungendo 100 punti Carriera
Invio, Invio, Invio	Sblocca sulla mappa di gioco tutti i livelli e le ambientazioni





GMC CRUCIVERBA

Un altro cruciverba lancia la sua sfida ai lettori di GMC. Mettete alla prova la vostra cultura videoludica risolvendo le parole crociate preparate dai nostri esperti!



ORIZZONTALI

1. *Puzzle Bobble*.
3. *Freedom Fighters*.
5. L'Atto di Guerra di Atari.
9. Dragon Ball.
11. L'eroe più veloce del mondo dei videogiochi.
13. Il playboy pasticcione di Sierra.
15. *Covert Ops*.
16. La conoscenza del Drago.
17. La donna 3D dai dubbi costumi morali.
19. L'Edward di *Alone in the Dark*.
21. Rivoluzionò gli FPS.
24. Il tenero cartografo di *Monkey Island 2*.
26. *Evil Genius*.
27. *Metal Gear Solid*.
28. Lo sono alcune speciali "car" nei giochi di guida.
31. In *Magic* e in *Mayhem*.
32. Accomuna *Chaser* e *Chaos Legion*.
33. Sigla usata dai GdR per indicare i livelli dei PG.
35. Rendono "Read Only" la memoria.
37. Secondo capitolo della serie *Total War*.
39. Gods of Metal.
40. Trasforma *Galactica* in uno strategico spaziale.
41. La bandiera di Xbox, in trasferta su PC.
43. Quel verme di David Perry.
46. *Soil Simulator*.
47. *Football* o *Championship* che siano, sono pur sempre...
49. Il "reg" che salva la vita (a Windows).
51. Il Tom papà di Sam Fisher.
53. Il nocchiero "*Virtual*" di Nadeo.
55. Diffuse schede di memoria.
57. Seguaci della Forza.
58. La tana in cui si infilò Dirk the Daring.
59. Il più grande fallimento di John Romero.
60. Il primo FPS realmente in 3D, creato da Interplay.

VERTICALI

2. Il Don di *Dragon's Lair*.
3. Comoda utility per visualizzare i frame al secondo.
4. *Ford Racing*.
6. *Close Combat*.
7. La partenza di *TOCA*.
8. Martelli da guerra e miniature.
9. Dual Layer.
10. I cattivoni di Star Trek.
11. Seguito in inglese.
12. Chi lo batte a scacchi è proprio un genio.
14. All'inizio di *Aliens Vs. Predator*.
18. Memoria ad accesso casuale.
19. La maglia rosa dei *Manager*.
20. Il suo cancello è molto caro a BioWare (e agli appassionati di GdR).
22. Antico rivale dei PC.
23. Gli estremi di *King Kong*.
25. La liceale psicotica di *Day of the Tentacle*.
26. La Eva che commette peccati solo Online.
28. Il suo terzo episodio metterà a dura prova *Oblivion*.
29. Piste molto popolari nella formula NASCAR.
30. Basta aggiungerci un "dent" e si ottiene una scheda grafica.
34. Eidos agli inizi.
36. Il centro della Home.
38. Quello "*in the Dark*" non lascia macchie.
42. Open Transport Network.
44. Ha due code ed è amico di Sonic.
45. Una versione di Windows.
46. Sports Interactive.
47. L'avventura grafica con la "foschya".
48. Progetto paradisiaco.
50. La *House* di Sega appartiene a loro.
52. Rivale di NVIDIA.
53. Chip audio del Commodore 64.
54. La differenza tra una review e un'anteprima.
56. In Day e in Defeat.

La soluzione sul prossimo numero

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SARÀ IN EDICOLA CON UN ALTRO CAPOLAVORO

IL GIOCO COMPLETO

DEUS EX INVISIBLE WAR

Tutto inizia con un attacco terroristico. A quel punto, sarete invischiati nella più intricata cospirazione mai esistita!

QUANDO si parla di fuoriclasse in grado di creare videogiochi capolavoro, Warren Spector è certamente della partita. Chi ha provato *Deus Ex*, allegato a GMC di ottobre 2002, conosce bene le sue capacità nell'inventarsi titoli che permettono al giocatore di dettare il ritmo dell'azione.

Deus Ex offriva la possibilità di seguire una trama estremamente sfaccettata, modellando il protagonista J.C. Denton in base alle proprie preferenze, rendendolo per esempio un'indistruttibile macchina da guerra o un assassino silenzioso.

Se appartenete alla schiera degli appassionati che hanno terminato *Deus Ex* godendosi i suoi tre finali e sviscerandone ogni segreto, oppure se fremete all'idea di trovarvi al centro di un gioco di ruolo ricco d'azione e caratterizzato da una trama fatta di oscuri intrighi e cospirazioni, non potete perdere *Deus Ex: Invisible War*, allegato alle edizioni CD e DVD del prossimo numero di GMC.

In *Invisible War* dovrete plasmare il vostro alter ego Alex Denton non solo sulla base delle abilità fisiche, tramite degli innesti nanotecnologici, ma anche sulla morale che governerà le sue azioni. Non sarete gli spettatori passivi di una storia, limitati a controllare il protagonista da un punto all'altro. Dovrete, invece, capire di chi fidarvi, decidere se agire per il bene della società o solo per il vostro tornaconto. Nel caso sceglíate di essere dei paladini della libertà, dovrete anche interrogarvi su quale sia il modo giusto per restituirla alle persone: meglio tenerle sotto controllo, come soggiogate da una dittatura benevola, o far trionfare l'anarchia totale? Meglio accettare certi compromessi pur di raggiungere lo scopo o evitarli del tutto e agire da "duri e puri"?

Giocando a *Invisible War* potrete valutare quali siano le missioni degne dei vostri sforzi e nulla vi impedirà di fare il doppio, o addirittura il triplo gioco, pur di raggiungere l'obiettivo prefissato. Se siete fra coloro che fantasticano ore attorno a teorie cospirative e complotti politici, rimarrete semplicemente affascinati dalla facoltà di agire a piacimento per sventare o spalleggiare intrighi planetari, oppure per scardinare il sistema agendo come schegge impazzite, eliminando personaggi scomodi o anche solo antipatici.

Deus Ex: Invisible War è un gioco di ruolo, ma contemporaneamente anche un'avventura; uno sparatutto e una "simulazione di fantapolitica" a volte fin troppo verosimile. Non mancheranno individui ambigui, amici eroici, sinistre macchinazioni e puro distillato di fantascienza.

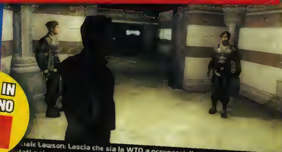
Un altro classico dei videogiochi che i lettori di GMC non possono lasciarsi sfuggire!

NEL CD E NEL DVD

Leggi la recensione di *Deus Ex: Invisible War* in formato PDF (GMC febbraio 2004), contenuta nel **CD 3** o nel **DVD** allegati a questo numero!

nel prossimo NUMERO





"Nanotecnologie! Cospirazioni planetarie! Una guerra invisibile che attende un solo eroe: voi!"

"Nulla vi impedirà di fare il doppio, o addirittura il triplo gioco, pur di raggiungere il vostro scopo!"

"ANCHE SE COMPOSTI SOLO DI POLIGONI, I VOSTRI NEMICI E ALLEATI AVRANNO UN'ANIMA!"

"SEI FAZIONI CON CUI SCHIERARSI: SPOSATE LA LORO CAUSA O COMBATTETE PER LA VOSTRA!"

"Un gioco di ruolo in cui ogni enigma può essere superato in mille modi!"



Voto: 9,0/10

Straordinario!



Voto: 8,0/10

Grande!



Voto: 92/100

Indubbiamente favoloso!



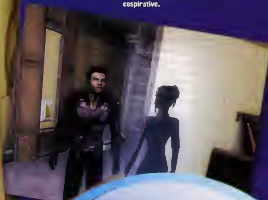
Voto: 9/10

Un titolo eccezionale. Imperdibile per gli amanti dei giochi di ruolo e delle teorie cospirative.



Voto: 4/5

Il livello di libertà offerto al giocatore è eccellente.



E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

IN EDICOLA DA VENERDÌ 15 SETTEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 15

"Detesto tutto ciò che m'istruisce soltanto, senza ampliare e accrescere immediatamente la mia attività"

Johann Wolfgang von Goethe

L'utilità del videogame per la Storia

L'arrivo sul mercato italiano di *CivCity Roma* (recensito sullo scorso numero di GMC) è stato accompagnato da un'apprezzabile iniziativa che concilia le strategie di marketing con la pedagogia.

Trenta fortunati studenti dell'Istituto Opere Sociali Don Bosco di Milano hanno ricevuto altrettante copie del gioco dal distributore (Take 2 Italia). Non si è trattato di un dono completamente "disinteressato", tuttavia: ai ragazzi è stato chiesto di giocarlo per tutta l'estate. Al ritorno dalle vacanze, racconteranno attraverso un tema scritto quello che hanno imparato. Sul quotidiano "La Repubblica" del 6 luglio scorso, il giornalista Daniele Semeraro riporta alcune dichiarazioni degli organizzatori: "Il nostro esperimento non intende sostituire l'insegnamento tradizionale, ma semplicemente usufruire di un gioco che può insegnare diversi aspetti dell'antica Roma che spesso non si leggono sui libri, utilizzando un mondo naturale per un ragazzo, quello dei videogiochi. Alla fine dell'estate, poi, gli studenti scriveranno le proprie riflessioni in un tema-relazione che dovrà prendere in esame anche la profondità e l'accuratezza del videogame, oltre alla sua valenza didattica. La nostra iniziativa non vuole essere una rivoluzione nel campo dell'insegnamento, ma potremmo andare ad anticipare un futuro non troppo lontano, in cui può darsi che la stessa scuola andrà a richiedere un videogioco per insegnare. È bello poter andare in controtendenza a ciò che si dice di solito per i videogame, che fanno perdere tempo e non sono educativi".



Come i videogiochi possono aiutarci a comprendere le cause e le conseguenze degli eventi storici?

L'iniziativa offre lo spunto per fare alcune riflessioni di carattere più generale sul rapporto tra Storia e videogiochi.

Le nostre visioni della Storia sono create a partire da diverse fonti e materiali: non solo dalle narrazioni dei manuali, ma anche da fotografie, romanzi, film, fumetti e, ovviamente, videogiochi. Grazie a questa massa di frammenti - in modo consapevole e inconsapevole - cerchiamo di dare un senso al mondo in cui viviamo. E mentre tentiamo di risolvere questo colossale puzzle-game, definiamo e ridefiniamo continuamente il nostro ruolo all'interno della società. Al pari del cinema e della narrativa, il videogioco produce, modifica e rimette in circolo le nostre idee e convinzioni, e i nostri atteggiamenti nei confronti del passato. La Storia svolge un ruolo di primissimo piano nei media interattivi: è sfondo, ma anche protagonista. Da un lato, il videogioco rappresenta uno strumento efficace per simulare complessi processi storici, sociali, economici, bellici e culturali: è il caso di titoli come *Civilization*, *Rome: Total War* e altre centinaia di strategici in tempo reale o a turni. Questi portano in primo piano la relazione di causa-effetto tra gli eventi, l'evoluzione delle dottrine, delle istituzioni e delle forze che producono cambiamenti profondi.

Dall'altro lato, il videogame è un potente mezzo di identificazione. La nostra relazione con il passato, infatti, non viene forgiata da una comprensione puramente intellettuale dei rapporti di causa-effetto. Noi comprendiamo il passato nel momento cui dimostriamo empatia nei confronti di un evento lontano. Gli FPS a tema storico come *Call of Duty* o *Medal of Honor* ci permettono di rivivere le esperienze dei soldati sul campo di battaglia, ci invitano a celebrare le loro vittorie e a disperarci per le loro sconfitte. Sarebbe ingenuo affermare che la nostra identificazione con il gioco elettronico sullo schermo sia *sempre* e *solo* una pratica ricreativa: Ricordando un frammento del passato, lo rendiamo presente e, così facendo, definiamo il nostro senso di appartenenza rispetto a una determinata cultura.

Il videogioco commerciale non ha l'ambizione (né l'interesse) a insegnare la Storia - non può né vuole sostituirsi ai manuali scolastici. In compenso, è in grado di fare ciò che alla carta stampata è impossibile: delegare all'utente il compito di risolvere situazioni complesse, riproporre - in forma chiaramente mediata dai suoi limiti - la drammaticità dei campi di battaglia ed evocare un'identificazione profonda con le esperienze del passato.

I videogiochi producono e comunicano "Storia": capire il passato non è un'attività puramente intellettuale, ma anche emotiva. In un'era multimediale è fondamentale non solo scrivere manuali migliori, ma anche incoraggiare gli studenti a comprendere in modo adeguato le visioni della Storia che incontrano nei media a largo consumo e come queste visioni sono plasmate dalla natura dei media stessi.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.